

Université de Montréal

**Le jeu vidéo sur *YouTube* :**  
**historique de la captation et de la diffusion du jeu vidéo**

par Francis Lavigne

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques  
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté  
en vue de l'obtention du grade de M.A.  
en études cinématographiques  
option études du jeu vidéo

Août 2017

© Francis Lavigne, 2017

## **Résumé**

Ce mémoire s'intéresse à la captation audiovisuelle et aux pratiques de commentaires sur le jeu vidéo. Tout d'abord, nous remettons en contexte l'émergence de ce type de production à l'aide d'une analyse historique de divers formats de diffusion (à la télévision, à l'aide de vidéocassettes, dans les suppléments de magazines et sur Internet). Ensuite, nous détaillons les limites et affordances de la plateforme participative *YouTube*. Puis, nous rattachons les commentaires de jeux vidéo aux concepts de boniment, de performance et de double performance. Enfin, nous analysons quatre genres de vidéos présents sur *YouTube* : les *machinimas*, les *speedruns*, les *longplays* et les *let's plays*.

## **Mots-clés**

Jeu vidéo, machinima, *longplay*, *let's play*, *speedrun*, *YouTube*, boniment, commentaire, double performance

## **Abstract**

This research is aimed to understand the audiovisual recording and commentary practices of video games. First of all, we do a contextualisation of these types of production through a historical analysis of the way these videos were diffused (from televised shows, to VHS, magazines' bonuses, and on the Internet). After, we detail the limits and affordances of the *YouTube* sharing platform. Then, we create links between the commentary of video game and the concepts of film lecturer, performance and double performance. Finally, we analyse four genres of videos available on *YouTube* : machinimas, *speedruns*, *let's plays* and *longplays*.

## **Keywords**

Video game, machinima, *longplay*, *let's play*, *speedrun*, *YouTube*, film lecturer, commentary, double performance

# **Table des matières**

<b>RÉSUMÉ.....</b>	<b>I</b>
MOTS-CLÉS.....	I
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>II</b>
KEYWORDS .....	II
<b>TABLE DES MATIÈRES .....</b>	<b>III</b>
<b>LISTE DES TABLEAUX.....</b>	<b>V</b>
<b>LISTE DES FIGURES.....</b>	<b>VI</b>
<b>LISTE DES ABRÉVIATIONS .....</b>	<b>VIII</b>
<b>REMERCIEMENTS.....</b>	<b>IX</b>
<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>1</b>
<b>CHAPITRE 1 : AVANT YOUTUBE.....</b>	<b>4</b>
1.1 LIMITES DE LA DÉMARCHE HISTORIQUE .....	5
a) <i>La localisation</i> .....	8
b) <i>La périodisation</i> .....	9
c) <i>La pratique de l'écriture de l'histoire</i> .....	10
d) <i>Le rapport au document</i> .....	12
1.2 LA TÉLÉVISION .....	13
1.3 LES VIDÉOCASSETTES .....	18
1.4 LES SUPPLÉMENTS DE MAGAZINE .....	28
1.5 VIDÉOS PRÉCÉDEMMENT MISES EN LIGNE .....	35
<b>CHAPITRE 2 : TOUR D'HORIZON DE YOUTUBE .....</b>	<b>40</b>
2.1 (AUTO-)RÉGULATION DES VIDÉOS.....	43
2.2 L'ÉTUDE DES VIDÉOS SUR YOUTUBE .....	49
2.2.1 <i>Pourquoi se limiter à YouTube et comment étudier le contenu disponible?</i> .....	51
<b>CHAPITRE 3 : TRANSFORMATION DU JEU PAR LA VIDÉO : BONIMENT, DOUBLE PERFORMANCE.....</b>	<b>55</b>
3.1 DE QUELQUES FIGURES DU COMMENTATEUR .....	55
3.1.1 <i>L'admoniteur et le meneur de jeu</i> .....	56
3.1.2 <i>Le lanterniste et le bonimenteur</i> .....	60

3.2 DÉFINITIONS DE LA PERFORMANCE ET DE LA DOUBLE PERFORMANCE .....	62
3.3 LES <i>YOUTUBEURS</i> , LES JEUX ET LA DOUBLE PERFORMANCE. ....	65
<b>CHAPITRE 4 : VERS UNE TYPOLOGIE DES VIDÉOS DE JEU VIDÉO SUR <i>YOUTUBE</i> (?).....</b>	<b>71</b>
4.1 LES MACHINIMAS .....	71
4.1.1 <i>Qu'est-ce qu'un fichier de reprise?</i> .....	72
4.1.2 <i>Animations calculées en temps réel</i> .....	73
4.1.3 <i>Captation audiovisuelle et diffusion d'états de jeu</i> .....	74
4.1.4 <i>Création de vidéo sans présentation de jouabilité</i> .....	78
4.1.5 <i>Pour conclure le machinima</i> .....	79
4.2 LES <i>SPEEDRUNS</i> .....	80
4.3 LES <i>LONGPLAYS</i> .....	92
4.4 LES <i>LET'S PLAYS</i> .....	97
<b>CONCLUSION .....</b>	<b>105</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE .....</b>	<b>107</b>
<b>MÉDIAGRAPHIE .....</b>	<b>115</b>
FILMS MENTIONNÉS .....	118
<b>JEUX MENTIONNÉS.....</b>	<b>118</b>
<b>SITES WEB GÉNÉRAUX.....</b>	<b>120</b>
<b>ANNEXE 1 : PRODUCTIONS TÉLÉVISUELLES.....</b>	<b>I</b>
<b>ANNEXE 2 : VIDÉOCASSETTES ET LASERDISCS .....</b>	<b>VII</b>
<b>ANNEXE 3 : LISTE DES <i>SUPERPLAYS</i> DE SVEN666.....</b>	<b>XV</b>
<b>ANNEXE 4 : SUPPLÉMENTS DE MAGAZINE.....</b>	<b>XXI</b>
<b>ANNEXE 5 : VIDÉOS PRÉCÉDEMMENT MISES EN LIGNE.....</b>	<b>XXIV</b>
<b>ANNEXE 6 : VIDÉOS SUR DES SUPPORTS MIXTES OU NON IDENTIFIÉS .....</b>	<b>XXXV</b>
<b>ANNEXE 7 : GRAPHIQUE SUR LE NOMBRE DE PUBLICATIONS NOUVELLES ET CESSANTES PAR ANNÉE (1969-2015) .....</b>	<b>XLVI</b>

## Liste des tableaux

TABLEAU 1. ÉTATS-UNIS. UNITED STATES CENSUS BUREAU. 2013. <i>COMPUTER AND INTERNET USE IN THE UNITED STATES: POPULATION CHARACTERISTICS</i> . RÉDIGÉ PAR THOM FILE. P. 2. < <a href="http://bit.ly/2MiWipN">HTTP://BIT.LY/2MiWipN</a> > .....	32
TABLEAU 2 : LISTE DE PRODUCTIONS TÉLÉVISUELLES SUR LES JEUX VIDÉO .....	I
TABLEAU 3 : LISTE DE VIDÉOCASSETTES ET LASERDISCS SUR LES JEUX VIDÉO .....	VII
TABLEAU 4 : LISTE DE <i>SUPERPLAYS</i> JAPONAIS, INFORMATIONS DE SVEN666 .....	XV
TABLEAU 5 : LISTE DE VIDÉOS INCLUSES LORS DE LA PUBLICATION DE MAGAZINES .....	XXI
TABLEAU 6 : LISTE DE VIDÉOS PRÉCÉDEMMENT MISES EN LIGNE .....	XXIV
TABLEAU 7 : LISTE DE VIDÉOS SUR LES JEUX VIDÉO DISPONIBLES SUR DES SUPPORTS MIXTES OU NON IDENTIFIÉS .....	XXXV
TABLEAU 8. LABORATOIRE UNIVERSITAIRE DE DOCUMENTATION ET D'OBSERVATION VIDÉOLUDIQUES (LUDOV). 2015. TIRÉ D'UNE COMMUNICATION À L'INTERNE.....	XLVI

## Liste des figures

FIGURE 1. STARCADE. 1983. « #39 BOOTHE VS BIERMAN ». PRÉSENTÉ PAR GEOFF EDWARDS. 12 SEPTEMBRE. EN LIGNE. <WWW.STARCADE.TV>. (03:35:00). CONSULTÉ LE 25 MARS 2017.....	15
FIGURE 2. MAGNAVOX. [1980] 2008. « ODYSSEY <sup>2</sup> ». EN LIGNE. <i>RETROIST</i> , 8 SEPTEMBRE. <HTTP://BIT.LY/2L5R79M>. CONSULTÉ LE 25 MARS 2017. ....	15
FIGURE 3. VESTRON VIDEO, 1982. DANS <i>ELECTRONIC GAMES</i> VOL. 1, N°11, JANVIER 1983, P. 15. ....	19
FIGURE 4. SEARS. 1982. « CHRISTMAS SEARS CATALOG ». P. 16. RÉCUPÉRÉ SUR <i>FLICKR</i> , DANS LA COLLECTION « WISHBOOK » <HTTP://BIT.LY/2VA500A>. CONSULTÉ LE 11 JANVIER 2017. ....	20
FIGURE 5. INTELLIVISION. 1982. « CHRISTMAS SEARS CATALOG ». P. 638. RÉCUPÉRÉ SUR <i>FLICKR</i> , DANS LA COLLECTION « WISHBOOK ». <HTTP://BIT.LY/2VA500A>. CONSULTÉ LE 11 JANVIER 2017. ....	20
FIGURE 6. COMPUTER GAMING WORLD. 1989. « COMPUTER GAMING VIDEOMAGAZINE ». DANS <i>COMPUTER GAMING WORLD</i> , N°60, JUIN 1989, P. 52. ....	23
FIGURE 7. CU AMIGA. 1993. N°41 (JUILLET). EN LIGNE. <i>THE INTERNET ARCHIVE</i> . <HTTP://BIT.LY/2VMSc7R>. TÉLÉCHARGÉE LE 13 FÉVRIER 2017. ....	30
FIGURE 8. NINTENDO POWER. 1994. « DONKEY KONG COUNTRY EXPOSED ». <i>NINTENDO POWER</i> , VOL. 65 (OCTOBRE). COLLECTION PERSONNELLE. ....	33
FIGURE 9. GAMESPOT. 1997. « ALBION ». 5 FÉVRIER. EN LIGNE. <i>GAMESPOT</i> , SECTION « DEMOS & DOWNLOADS ». SAUVEGARDE CONSULTÉE VIA LA <i>WAYBACK MACHINE</i> . <HTTP ://BIT.LY/2OUZnZ7>.....	36
FIGURE 10. GAMESPOT. 2002. « ALBION ». 4 AVRIL. EN LIGNE. <i>GAMESPOT</i> , SECTION « DEMOS & DOWNLOADS ». SAUVEGARDE CONSULTÉE VIA LA <i>WAYBACK MACHINE</i> . <HTTP://BIT.LY/2o7EyO7>.....	36
FIGURE 11. GAMESPOT. 2013. « ALBION ». 9 OCTOBRE. EN LIGNE. <i>GAMESPOT</i> , SECTION « VIDEOS ». SAUVEGARDE CONSULTÉE VIA LA <i>WAYBACK MACHINE</i> . <HTTP://BIT.LY/2o2KeZo>.....	37
FIGURE 12. GAMESPOT. 2017. « ALBION ». 28 MARS. EN LIGNE. <i>GAMESPOT</i> , SECTION « VIDEOS ». <HTTPS://WWW.GAMESPOT.COM/ALBION/VIDEOS/>.....	37
FIGURE 13. AZIZ, HAMZA. 2016. « FOX JUST CLAIMED THIS TECMO BOWL VIDEO BECAUSE THE LATEST FAMILY GUY HAD THIS VIDEO IN IT ». EN LIGNE. <i>TWITTER</i> , 16 MAI. <HTTPS://TWITTER.COM/CTZ/STATUS/732463660946182144>. ....	45
FIGURE 14. CAPTURE D'ÉCRAN DU GESTIONNAIRE DE VIDÉOS PRISE À PARTIR DE NOTRE COMPTE <i>YOUTUBE</i> . ....	47
FIGURE 15. PAULSOARESJR. 2011. « MINECRAFT TUTORIALS – E01 HOW TO SURVIVE YOUR FIRST NIGHT (UPDATED!) ». EN LIGNE. <i>YOUTUBE</i> , 1 <sup>ER</sup> DÉCEMBRE. <HTTPS://YOUTU.BE/B36EHZF2cxE>. CONSULTÉ LE 22 MAI 2017.....	52
FIGURE 16. PEWDIEPIE. 2013. « SCARIEST GAME? - OUTLAST GAMEPLAY ». EN LIGNE. <i>YOUTUBE</i> , 13 JUILLET. <HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?v=CrGa54RPvF4>. (00:08:34). ....	58
FIGURE 17. PEWDIEPIE. 2013. « SCARIEST GAME? - OUTLAST GAMEPLAY ». EN LIGNE. <i>YOUTUBE</i> , 13 JUILLET. <HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?v=CrGa54RPvF4>. (00:09:56). ....	58

FIGURE 18. KMAFROCARD. 2015. « CASTLEVANIA SPEEDRUN WR IN 11:41.03 ». EN LIGNE. <i>YOUTUBE</i> , 5 MAI. < <a href="https://youtu.be/BX6YTM4sYCU">HTTPS://YOUTU.BE/BX6YTM4sYCU</a> >. (00:05:18). CONSULTÉE LE 4 AOÛT 2017.....	87
FIGURE 19. DRITCHOPS. 2016. « THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM BY DRITCHOPS IN 46:20 - SGDQ 2016 - PART 124 ». EN LIGNE. <i>YOUTUBE</i> , <i>GAMES DONE QUICK</i> , 8 JUILLET. < <a href="https://youtu.be/ULYNPBUGA_g">HTTPS://YOUTU.BE/ULYNPBUGA_g</a> >. CONSULTÉ LE 6 AOÛT 2017. ....	91
FIGURE 20. JONL. 2012C. « PC LONGPLAY [178] MINECRAFT (PART 3 OF 6) ». EN LIGNE. <i>YOUTUBE</i> , <i>WORLD OF LONGPLAYS</i> , 26 JANVIER. < <a href="https://youtu.be/Z93JU8VBz9G">HTTPS://YOUTU.BE/Z93JU8VBz9G</a> >. (00:20:18). CONSULTÉ LE 21 JUIN 2016.....	96
FIGURE 21. MARKIPLIER. 2013. « SURGEON SIMULATOR 2013   PART 3   BIGGEST RAGE EVER!! ». EN LIGNE. <i>YOUTUBE</i> , <i>MARKIPLIER</i> , 24 AVRIL. < <a href="https://youtu.be/EGHC31X3FTs">HTTPS://YOUTU.BE/EGHC31X3FTs</a> >. (00:16:36). CONSULTÉ LE 11 AOÛT 2017. ....	101



## **Liste des abréviations**

(dir.) : sous la direction de

[sic] : ainsi

[...] : passage omis

c.-à-d. : c'est-à-dire

env. : environ

*et al.* : et les autres

Gog : Good Old Games

lp : *let's play*

MB : megabytes

n° : numéro

n.a. : non applicable

n.d. : non disponible

vol. : volume

p. : page(s)

s.d. : sans date

s.p. : sans pagination

XX:XX:XX : heures:minutes:secondes

## **Remerciements**

Je tiens à remercier Bernard Perron pour tout le temps et les conseils qu'il m'a prodigués. Sacha Lebel qui m'a dirigé vers le bonimenteur. Les professeurs et chargés de cours que j'ai croisés dans les dernières années et qui m'ont donné le goût de la recherche. Et ma famille qui m'a toujours appuyé.

## Introduction

En 2013, nous avons rejoint l'équipe du LUDOV (Laboratoire Universitaire de Documentation et d'Observation Vidéoludiques de l'Université de Montréal) à titre d'auxiliaire de laboratoire puis en tant qu'auxiliaire de recherche. Nous avons amassé de l'information pour analyser des vidéos recueillies sur *YouTube*. La manière de comparer des données issues de palmarès de jeu en format vidéo nous a fortement intriguée. Certaines vidéos présentent en rafale des pochettes de jeux avec une numérotation pour identifier la position des jeux dans le classement, alors que d'autres productions sont plus élaborées et offrent des compilations de moments marquants dans les jeux listés. Plusieurs *YouTubeurs*<sup>1</sup> prennent le temps d'expliquer à la caméra la démarche derrière la sélection. Pour parler des mêmes jeux, l'ensemble des moyens et effets est varié. Parallèlement, nous avons récolté des données sur les publications faites en marge des jeux vidéo. Puisqu'une grande partie des productions qui reprennent le jeu vidéo n'ont pas fait l'objet de recherches poussées, le contact avec toute la panoplie de documents a renforcé notre intérêt.

Très riches, ces pratiques méritent que l'on s'y attarde de plus près. Qui plus est, des millions de spectateurs suivent jour après jour différents créateurs et diffuseurs de contenus qui prennent comme sujet les jeux vidéo et qui se mettent en scène (de manière plus ou moins prononcée, voire nullement) alors qu'ils expérimentent ces jeux. Le Fonds des médias du Canada (FMC) constate que le marché du visionnement de jeux vidéo en ligne est grandissant. Dans son « Rapport sur les tendances (décembre 2014) | Le défi du grand flou », l'organisme souligne :

Si l'industrie du jeu transforme le divertissement depuis maintenant plusieurs années, la popularité accrue du visionnement de jeux en ligne (c.-à-d. regarder d'autres gens jouer en ligne) et l'émergence corollaire des sports électroniques (tournois et matchs en ligne) pourraient accélérer la croissance de ce secteur. Surtout, le phénomène pourrait concurrencer sérieusement la télé pour ce qui est du temps consacré au visionnement de contenu (FMC 2015, p. 13).

Au premier coup d'œil, comme nous le verrons, un seul type de vidéo semble avoir une définition (plus) claire et acceptée dans le milieu académique : le machinima. Mais il n'en demeure pas moins

---

<sup>1</sup> Les écrits en langue anglaise font état des *YouTubeur*. Nous avons préféré le terme *YouTubeur* (en italiques) plutôt que l'expression « vidéaste Web » préconisée par l'Office québécois de la langue française (2016. « vidéaste Web ». En ligne. Dans *Le grand dictionnaire terminologique*. <<http://bit.ly/2wBOjFI>>.).

que les autres types de vidéos, tels que les *speedruns*, les *longplays*, ou les *let's plays*<sup>2</sup>, doivent être mieux définis puisqu'ils peuvent ou font déjà l'objet de recherches en études des médias et en études vidéoludiques. Puisqu'il y a un grand éventail de ces vidéos et qu'elles présentent les jeux de manières complètement différentes, ces types de production peuvent être abordés selon plusieurs angles. Ils mobilisent notamment le montage, les commentaires et la fiction pour arriver à satisfaire leur public.

Dans cet esprit, ce mémoire s'intéresse aux différents usages et productions qui émergent à la croisée de trois éléments : jeu vidéo, la captation et la diffusion vidéo en ligne. Bien que le sujet soit vaste, nous souhaitons poser ici des bases qui permettront aux autres chercheurs de mieux comprendre le contexte d'émergence des vidéos de jeux vidéo sur *YouTube*.

Les *YouTubeurs* qui exploitent le filon du jeu vidéo n'apparaissent pas du jour au lendemain. Dès les années 80, les développeurs de jeu, les journalistes et même les joueurs, créent du contenu audiovisuel autour du jeu vidéo. Si le tout semble assez commun sur *YouTube*, l'histoire de ces pratiques entourant le jeu vidéo n'a pas fait l'objet d'études ou de recherches poussées. Pourtant, ces documents sont riches en informations. Ils peuvent nous aider à mieux saisir le contexte entourant les œuvres en particulier, mais aussi les changements de discours sur le jeu (genres, réception, appréciation) qui s'effectuent au fil du temps. De plus, ils nous permettent de comprendre l'apparition et la popularité associées aux joueurs qui se mettent en scène dans les différentes productions sur *YouTube*. C'est pourquoi nous consacrons le premier chapitre à l'étude des vidéos et des formats de distribution qui mettent de l'avant le jeu vidéo avant l'émergence de *YouTube*. Nous détaillons les défis qui se posent lorsque l'on aborde les émissions de télévision, aux guides en vidéocassettes, en passant par les suppléments de magazine ainsi que les fichiers vidéo précédemment mis en ligne.

Dans le second chapitre, nous abordons les caractéristiques de la plateforme qu'est *YouTube*. Le service de partage de vidéos en ligne impose des balises qui ont un impact sur la manière de penser la création de contenus. Nous exposons les divers écueils qui limitent également notre capacité à cerner

---

<sup>2</sup> Nous avons conservé les termes anglophones puisque ce sont les appellations qui sont utilisées par les joueurs, les créateurs et les auteurs de textes scientifiques, même lorsqu'ils sont francophones.

le phénomène dans son ensemble, des problèmes liés aux systèmes de réclamation des droits d'auteurs à la mise en série des contenus. Puis nous décrivons les difficultés qui se posent à l'analyse des vidéos sur *YouTube* dans le cadre de la recherche universitaire.

Le troisième chapitre s'intéresse à d'autres formes de commentaires qui ont fait partie de la culture artistique et crée des liens avec les vidéos sur *YouTube*. Nous passons en revue l'admoniteur chez les peintres italiens du XV<sup>e</sup> siècle, le meneur de jeu au théâtre du moyen-âge, les projections de lanternes magiques et le boniment de vues animées. À partir des concepts de bonimenteurs et de double performance, il est possible de faire des liens avec les modes de présentation des œuvres vidéoludiques dans les vidéos mises en ligne. Ce faisant, nous comprenons mieux en quoi les productions des *YouTubeurs* s'inscrivent dans une continuité de pratiques de commentaires en histoire de l'art.

Enfin, nous analysons quatre types de production à la lumière des chapitres précédents. Premièrement, nous cernons l'émergence des machinimas comme concept repris par des créateurs d'animations, ainsi que par des membres de la communauté universitaire. Deuxièmement, nous nous intéressons aux représentations en vidéos de la pratique du *speedrunning*. Troisièmement, nous analysons la création d'archives non commentées nommées *longplays*. Quatrièmement, nous précisons les enjeux liés aux vidéos les plus populaires, les *let's plays*.

## Chapitre 1 : Avant YouTube

It was not until January 5th, 2007 that Something Awful user Michael 'Slowbeef' Sawyer decided to augment his screenshot [Let's Play] of SEGA Genesis game *The Immortal* with video footage of himself playing, while commenting. This experiment was groundbreaking [...] (Hale 2013, p. 4).

Skip "World Video Game Champion" Rodgers was talking over video games in 80s VHS tapes to help people get high scores in video games. Do those count as a Let's Play? (Klepek 2015, s.p.).

La présente partie plutôt historique sur l'avènement des parties filmées s'est imposée à la lecture d'un texte de Thomas Hale sur l'émergence des *let's plays* (LP). « From Jackasses to Superstars : A Case for the Study of "Let's Play" », a été mis en ligne en 2013 sur la page du compte *Academia* de ce doctorant à l'Université d'Aberystwyth au Royaume-Uni. Lorsque l'on étudie ses affirmations à la lumière de différentes sources, plusieurs problèmes font surface. Évoquons deux exemples simples qui illustrent bien le tout.

1) Selon Hale, Michael 'Slowbeef' Sawyer est celui qui a popularisé le LP au sein des forums du site *Something Awful* vers 2005-2006. En fait, il serait l'inventeur du concept de LP constitué de vidéos commentées suite à la mise en place de deux séries de LP autour des jeux *The Immortal* (Sandcastle, 1990), puis *Super Metroid* (Intelligent Systems Co. & Nintendo, 1994) (Hale 2013, p. 4). Hale s'appuie sur deux billets de blog écrit par Sawyer, le principal intéressé, qui rejette pourtant l'étiquette de « père » du LP dans un de ces deux textes « Did I Start Let's Play? » (Sawyer 2013).

2) Toujours selon Hale, il existe une certaine typologie des LP sur les forums de *Something Awful*. Dans cette typologie, le *speedrun* serait « [a] subset of the challenge run, but one of the most famous and ubiquitous kinds of LP. Using every trick available, sometimes even utilising purpose-built software, the Lper completes the game as quickly as possible » (2013, p. 8, je souligne). La typologie que cet auteur met en place est historiquement incohérente. Le *speedrunning* est pratiqué bien avant

2006. Certains des exemples relevés par Hale se retrouvent sur le site *Speed Demos Archive* (SDA), un portail consacré à cette pratique et fondé en 1998 (MatrixTN 2012, s.p.)<sup>3</sup>.

Les problèmes tiennent au fait que Thomas Hale s'est limité aux forums du site *Something Awful* pour appuyer ses idées. Bien qu'il puisse être légitime d'étudier le phénomène du *LP* dans cette communauté en ligne en particulier, le fait d'attribuer les interactions sur ces forums comme la principale source des pratiques de commentaires et de partages de parties de jeu vidéo en ligne n'est pas juste. Le partage d'expériences vidéoludiques mises sous forme d'images-textes (tel que présenté brièvement dans les premières pages du texte d'Hale) ou sous forme de vidéos captées et commentées « sur le vif » (ce qui est une innovation selon lui) existe bien avant la mise en place du site *Something Awful*. En fait, on peut identifier un ensemble de pratiques autour du jeu vidéo qui se côtoient des années 70 à aujourd'hui, sur différents supports et méthodes de distribution. C'est donc pour mieux saisir les spécificités des types de vidéos présentés sur *YouTube*, qu'il nous semble essentiel de revenir un peu en arrière.

Nous ne pouvons pas nous contenter de transmettre la même histoire des *LP* racontée sur ces sites. Il en va de même pour les autres types de production audiovisuelle issues de jeux vidéo que nous voulons définir dans ce mémoire. L'histoire de la diffusion de ces vidéos demande un portrait global pour répondre à des questions classiques et pour faire des liens avec les productions sur *YouTube* : 1) Qui crée ces vidéos? ; 2) pour qui? ; 3) dans quels buts? ; 4) avec quels moyens? ; 5) qu'est-ce qui est présenté? ; 6) où, dans quel contexte? Kerstin Radde-Antweiler et Xenia Zeiler tentent de répondre à ces questions en compilant et en analysant les différents éléments qui constituent le portrait global de vidéos spécifiques (2015). Nous nous sommes inspirés de leurs méthodes pour recueillir des informations et remettre en contexte les œuvres que nous avons identifiées au cours de nos recherches.

## **1.1 Limites de la démarche historique**

Avant de nous plonger dans les œuvres et différents supports qui ont été utilisés pour partager des vidéos de jeux vidéo, il importe de spécifier la démarche historique qui oriente nécessairement la

---

<sup>3</sup> Nous détaillerons le tout dans le quatrième chapitre, lorsque nous aborderons le cas du *speedrun*.

cueillette des informations. Nous avons principalement fait de la recherche sur le web. Plusieurs sites web sont alimentés par des collectionneurs et présentent des vidéos issues d'anciens médias : émissions de télévision, suppléments de magazines, vidéocassettes, et vidéos précédemment mises en ligne. Il y a notamment les projets français *Abandonware vidéos* et *Abandonware magazines* qui mettent à la disposition de tous des émissions de télévision sur les jeux vidéo, ainsi que des CD-ROM et DVD-ROM qui accompagnaient les magazines. De son côté, la branche « PIX » du regroupement *The Old School Emulation Center* (TOSEC) tente de répertorier les documents paratextuels des jeux, ainsi que les guides et productions audiovisuelles issues ou entourant des plateformes de jeu spécifiques (documentaires, entrevues, bandes-annonces). Bien que le projet ne se limite pas en termes de pays couverts, les contributions sont majoritairement anglophones : Britanniques, États-Uniens et Australiens forment une part importante des membres de cette communauté de préservation du jeu vidéo. TOSEC est épaulé par *The Internet Archive*, qui est devenu au fil du temps le leader de la préservation et de l'accessibilité de l'histoire numérique. Sur *YouTube*, certaines chaînes telles que *Retro Reality*<sup>4</sup>, *Gaming History Source* ou *World of Longplays* se consacrent à la mise en place de ces « archives de la jouabilité » (Dor et Perron, 2015) par la publication et la description de ce genre de documents audiovisuels.

La recherche sur internet est la façon la plus aisée d'avoir accès à des copies numérisées de ces œuvres, les bibliothèques et archives nationales ne s'étant pas vraiment attardées à la préservation de ce type de production culturelle. Malgré la mise en ligne de ces fichiers, il n'y a pas de portrait global des vidéos pré-*YouTube*, ni même de catalogage, de listes, d'inventaire précis de ce type de production. Au mieux, il y a les articles classés « par catégorie » sur Wikipédia qui permettent de faire ce genre de liste (par exemple, « Catégorie:Émission de télévision vidéoludique »<sup>5</sup>) ; ou les fichiers de métadonnées des archives présentées par le projet TOSEC qui peuvent être un bon point de départ.

Quelques titres sont référencés dans la base de données de *Worldcat*, qui collige les informations fournies par des bibliothèques tant municipales que nationales à l'échelle mondiale. Toutefois, les productions ne sont pas bien identifiées et il vaut mieux connaître le nom exact de ce que l'on cherche pour avoir une véritable chance de pouvoir trouver ce que l'on veut dans une de ces

---

<sup>4</sup> Nous faisons référence à cette chaîne *YouTube* à plusieurs reprises. Cependant, elle a été mise hors service et les vidéos ont été retirées vers mai 2017.

<sup>5</sup> Wikipédia. En ligne. <<http://bit.ly/2ngrzFJ>>. Consulté le 25 mars 2017.



bibliothèques. Et, l'accès au document n'est pas garanti. En voulant faire une demande de *Prêt entre Bibliothèques* à l'Université de Montréal, pour emprunter la vidéocassette *Secret Video Game Tricks, Codes, & Strategies : Volume 1* (MPI Home Video, 1989), nous avons été dirigés vers une copie numérisée sur *YouTube* (sur la chaîne de *Retro Reality*) avant de pouvoir négocier la location de la vidéocassette avec une autre bibliothèque.

Lorsque l'on réussit à trouver un peu d'information, on est vite confronté au fait que certains de ces documents ne sont pas rattachés à leurs contextes, qu'ils sont éparpillés dans différentes collections ou encore, consignés sous des noms multiples. Nous pensons ici à certains suppléments de magazines qui ne sont pas liés à leurs publications principales dans les catalogues de ces bibliothèques nationales. Ou aux magazines qui ont porté différents noms, tels que *Game Player's* (Signal Research, 1989-1991), *Game Players* (Signal Research, 1993-1996), ou *Ultra Game Players* (Signal Research, 1996-1998) : la *Librairie du Congrès* des États-Unis a séparé les publications de Signal Research en seize entrées puisque la compagnie derrière ces périodiques a segmentée les parutions de manières différentes au fil du temps. Les renseignements sur le contexte d'émergence de ces magazines, leurs tirages, ou leurs ambitions sont souvent tirés à même les éditoriaux ou les adresses publicitaires de ces publications. Cela est problématique puisqu'aucune autre source ne permet de contre-vérifier ces renseignements fournis par les principaux intéressés, soit les compagnies et leurs acteurs.

C'est sans compter que les archives numériques alimentées par d'anciens responsables de publications, tel que *Computer Gaming World* (Golden Empire Publications, 1981-1993 ; Ziff-Davis 1993-2006), ne sont pas nécessairement complètes. Toutes les publications liées à ce magazine sont colligées sur le site « Computer Gaming World Museum » (2004-présent) en format PDF. Par contre, des pages et inserts sont manquants dans les documents numérisés, et tout un pan de la production liée à ces magazines n'est pas mentionnée. Les inserts en format CD-ROM et DVD-ROM ne sont pas référencés alors qu'ils sont offerts comme suppléments à la revue pendant plusieurs numéros et que des copies numériques de ces disques se retrouvent dans la collection *Computer Gaming World Coverdiscs* de l'*Internet Archive*. Conséquemment, il est impossible d'évaluer (à vue de nez) la quantité de ces inserts et disques manquants. Et pourtant, ces informations (qui ont évidemment une importance relative, selon le type de recherche mené) et leurs indisponibilités, volontaires ou non,

ont une grande influence sur notre capacité à comprendre la place et les visées de ces différentes sources.

Même cas de figure pour les productions télévisuelles. Juste au Québec, les émissions que nous avons été en mesure d'identifier comme mettant en scène les jeux vidéo ou la culture vidéoludique ne sont pas très bien cataloguées. On y présente simplement le titre de l'émission, les producteurs et les potentiels réalisateurs. Et celles qui le sont ne sont tout simplement pas accessibles. À la Cinémathèque québécoise, certains de ces contenus ont été préservés. Des particuliers ont enregistré les émissions sur vidéocassette à l'époque de leur diffusion et en ont fait don par la suite. Si ces émissions sont dans le catalogue en ligne, il est toutefois impossible de les visionner puisque les ayants droits n'ont pas donné leur accord pour la diffusion de leurs œuvres. S'ajoute à cet obstacle le manque de descriptions des émissions (encore moins des épisodes), tout comme celles liées aux diffusions (grille horaire, dates, nombre d'épisodes). Parfois, d'anciens téléspectateurs ont publié leurs impressions sur des forums de discussion, des articles Wikipedia, ou en commentaires d'extraits mis en ligne par d'anciens fans de ces émissions sur *YouTube*. Ce ne sont pas des sources suffisantes pour brosser un portrait adéquat de la situation de la production de discours autour du jeu vidéo.

Comment alors faire l'histoire de ces productions audiovisuelles multiformes? Dans son livre *De l'histoire du cinéma : méthode historique et histoire du cinéma* (1994), Michèle Lagny présente un portrait très dense des approches et écueils de la démarche historique. Les principaux axes de questionnement abordés dans cet ouvrage sont : a) la localisation, b) la périodisation, c) la pratique de l'écriture de l'histoire, et d) le rapport aux documents. Nous pouvons appliquer ces divers angles d'analyse des productions cinématographiques aux vidéos pré-*YouTube* recensés dans les divers projets d'archives numériques mentionnés plus haut.

### **a) La localisation**

Selon Lagny, il peut être légitime de faire une histoire du cinéma basée sur une cinématographie nationale. Toutefois, certains problèmes s'imposent lorsque nous tentons de circonscrire un corpus selon un territoire donné. Les contenus (les films) circulent entre les pays et influencent les productions dites nationales. Elle écrit en résumé :

Si la catégorie « cinéma national » conserve sa pertinence, elle mérite donc d'être à la fois totalement explorée et sérieusement circonscrite. Certains critères (langue, références politico-historique ou sociologiques) permettent d'y ranger des films de

même origine locale, d'autres au contraire (conceptions esthétiques ou philosophiques) empêcheront d'y enfermer des œuvres pourtant marquées par des traits nationaux spécifiques. En tous cas, toute production nationale ne peut se définir que par rapport à d'autres et ce d'autant plus que la circulation filmique est intense (1994, p. 102).

Les obstacles à la circulation des contenus pourraient servir de critère à la séparation des productions par territoires. La langue est sûrement la contrainte la plus évidente : il faut, par exemple, maîtriser le japonais pour comprendre les productions du Japon. D'autre part, il est envisageable de nous appuyer sur les moyens et lieux de distribution. Par exemple, pour comprendre la diffusion des magazines en format papier, des vidéocassettes et inserts qui les accompagnent, il faut connaître les vecteurs de dissémination de ces productions, soit les clubs, magasins spécialisés et grandes surfaces. Ou pour la télévision, il est possible de délimiter les productions télévisuelles en se basant sur les seuils imposés par la câblodistribution.

En fait, ce n'est pas si simple. Dès que l'on diverge des types de circulation liés aux médias traditionnels (la presse papier et la télévision), l'approche change du tout au tout. Les frontières deviennent poreuses : sur le web, le contenu est plutôt accessible. Et même en se fiant à la localisation des différentes sources, nous n'avons pas de portrait clair des phénomènes d'importation de ces documents (d'un pays à l'autre). Afin de privilégier une approche nationale pour comprendre l'apport de ces créations autour du jeu vidéo, il nous faudrait préalablement un portrait global pour avoir une meilleure compréhension du phénomène de circulation des contenus entre ces territoires pour pouvoir par la suite, établir les spécificités liées aux vidéos de chacun des pays. Dans le présent chapitre, bien que notre recension vise le Japon, l'Amérique du Nord et l'Europe, notre approche est plutôt américo-centriste, ce qui cause parfois quelques distorsions par rapport aux données que nous avons recueillies.

## **b) La périodisation**

Michèle Lagny défend le concept d'histoire-problème, qui rentre en opposition avec les précédents projets des chercheurs du cinéma qui ont, pour la plupart, écrit son histoire sous forme de chroniques, de successions de dates et d'anecdotes (1994, p. 15-16). Elle croit que nous devrions faire l'histoire (du cinéma) à partir de problématiques qui expliquent, animent et dirigent la construction et l'articulation des événements et de leurs périodisations, et non en nous contentant de rapporter ce qui s'est déroulé, de manière un peu décousue (1994, p. 16-17 et 103-104).

À la suite de Michel de Certeau, elle consent que la chronologie constitue un outil essentiel pour l'historien :

Si la chronologie est indispensable, ce n'est pas parce qu'il s'agit d'une réalité « concrète » [...] mais parce qu'elle est construction intellectuelle opératoire : en effet, les divers « temps » ne se rythment différenciellement et le récit ne se modalise que par rapport au fil qu'elle propose (Lagny 1994, p. 43).

Dans le cadre de notre mémoire, une sorte de tension semble se former entre la nécessité d'une construction de cette chronologie élargie du phénomène de transmission des jeux vidéo par la réutilisation de leurs sons et images, et l'analyse historique d'œuvres spécifiques. C'est également un conflit qui émerge à la lecture du texte de Radde-Antweiler et Zeiler (2015). Les deux chercheuses font une analyse contextuelle de chacune des parties qui composent et entourent la vidéo « MANLY TEARS! – BEYOND: Two Souls – Gameplay, Walkthrough – Part 12 » (PewDiePie, 2013). Le détail du nombre de visionnements, de la date de création de la chaîne, de la mise en ligne de la série, des commentaires, et du jeu présenté ne permettent pas de saisir « l'ordre de grandeur » ou plutôt, l'importance relative de ces informations puisque ces descriptions ne se rattachent pas à un portrait global. Comme nous l'avons souligné plus tôt, le même problème se pose quant à l'évaluation des magazines et autres documents entourant le jeu vidéo.

La mise en chronologie pose un défi considérable pour les vidéos en ligne. La quantité de vidéos est sans cesse croissante et depuis la mise en place de *YouTube*, de nombreuses chaînes et vidéos ne sont plus en ligne pour diverses raisons (supprimées par les créateurs ou sujettes à des réclamations par des parties tierces). C'est un des obstacles que Jean Burgess et Joshua Green ont rencontré alors qu'ils tentaient de faire un portrait des vidéos mises en ligne par différents *vloggers* et qu'ils ont essayé de visionner des vidéos quelques semaines après le fichage des données (2009). Une mise en série des vidéos, telle qu'ils l'ont effectuée, et leur archivage peuvent nous aider à construire ces périodisations et contrer, en partie, ce genre de surprise.

### **c) La pratique de l'écriture de l'histoire**

Pour le formuler autrement, ce n'est qu'en pratiquant une histoire sérielle que nous pouvons comprendre les principes communs, puis les spécificités de chacune des productions dans l'espace comme dans le temps. On ne considère plus le document en soi, mais sa valeur par rapport à d'autres

(Lagny 1994, p. 62). La sérialisation n'est pas une méthode exempte de distorsions. Arlette Farge a écrit à propos de la cueillette des informations :

Le travail est simple; il consiste à dépouiller, puis à recueillir un certain genre de documents : la série ainsi organisée, sert d'objet de recherche. Apparemment enfantins, ces gestes détournent une première fois le réel, ne serait-ce que par l'opération de classement qu'ils exigent, et la focalisation expresse sur le thème bien particulier [...] crée un regard spécifique qui mérite explication, car l'espace se redistribue forcément à partir de l'objet recherché (1989, p. 80).

Elle rajoute plus loin :

Sur ce chemin peu frayé, il faut se méfier d'une identification toujours possible avec les personnages, les situations ou les manières d'être et de penser que les textes mettent en scène. « Identification », cela signifie cette façon insensible mais réelle qu'a l'historien de n'être attiré que par ce qui peut conforter ses hypothèses de travail décidées à l'avance (1989, p. 88).

À travers la recension de titres et pratiques plutôt divergentes et pas nécessairement en lien avec les quatre types de vidéos que nous voulons ultimement étudier sur *YouTube*, nous avons adopté l'attitude du « rôdeur ». Par contre, la mise en série de ces différentes œuvres parues avant ou en marge du phénomène *YouTube* est beaucoup plus difficile que nous avons imaginé au départ. Ces problèmes surgissent, entre autres, à cause de l'étendue des données et dans la quantité à traiter. Cela découle en bonne partie de notre questionnement de départ trop large qui a animé notre collecte de données pour ce premier chapitre. En même temps, toutes ces informations, souvent lacunaires, pointent vers autant de terreaux fertiles à l'élaboration de questions et de parcours historiques.

Après avoir exposé quelques modèles de périodisation, Michèle Lagny demande si nous ne devrions pas considérer l'histoire du cinéma en fonction de strates, ou de niveaux à articuler, plutôt que par périodes successives. Selon elle, la manière de concevoir/écrire l'histoire, proposé par Allen et Gomery dans *Faire l'histoire du cinéma : les modèles américains* ([1985] 1993) est peut-être celle qui mérite notre attention puisqu'elle nous permet de mettre en relation plusieurs problématiques autour d'un même objet, considéré comme un bien de consommation parmi les autres (Lagny 1994, p. 160). En même temps, et Lagny le souligne plus loin dans son livre, la mise en série oblige à écarter certaines occurrences qui ne cadrent plus dans la grille d'analyse. C'est un peu notre cas ici : nous voulions aborder les spécificités liés à des titres précis. Sauf que le récit historique que nous avons

privilegié ne nous permet pas de nous écarter à tout bout de champ : c'est donc le portrait global qui prime.

#### **d) Le rapport au document**

Le point faible de notre chapitre : comment décrire adéquatement les contenus pré-*YouTube* sans avoir directement accès aux documents originaux? C'est sans mentionner que sur plus de 650 titres que nous avons été en mesure d'identifier, nous n'en avons vu qu'une infime portion. Et qu'il y a encore un grand travail de dépouillement à faire, notamment sur le web et dans les suppléments de magazines. Nous reviendrons aux problèmes qui se posent lorsque nous tentons de décrire et de classer ces documents dans les sections qui suivent.

Si l'accès à tout ce contenu est facilité par la numérisation, il y a toutefois des distorsions. On ne perçoit pas ces vidéos de la même manière que ceux qui les ont consommés à l'époque, sans compter que les documents sur le web sont « aplanis », puisque certaines des limitations liées à ces divers supports (ce que nous tenterons de prendre en compte) disparaissent en quelque sorte.

L'approche que nous avons privilégiée pour ce premier chapitre est celle par support, soit la télévision, les vidéocassettes, suppléments de magazines, et puis le web. Bien que cette catégorisation semble pointer vers une certaine succession de ces supports au fil du temps, il n'est pas juste de périodiser l'utilisation de ces médias sur la seule base des avancées technologiques. La chronologie est en fait un peu brouillée : non seulement ils ont tous coexisté, mais certains ont continué à être privilégiés par moments alors que d'autres moyens technologiques pourraient sembler plus efficaces en comparaison (temps d'enregistrement et qualité audiovisuelle). En ce sens, notre vision du phénomène de captation et de diffusion de jeux vidéo par la vidéo se détache d'une vision strictement basée sur une amélioration des moyens technologiques d'enregistrement, sans nier que la qualité, les capacités (en termes de temps) et la facilité de partager les vidéos (à grande échelle) ont augmenté entre 1980 et 2006.

## 1.2 La télévision

Concentrons-nous sur la télévision et les types de productions diffusés au petit écran. Que ce soit dans le cadre de documentaires destinés à un public large, de chroniques technos ou économiques intégrées à d'autres émissions, par la mise en place de compétitions calquées d'autres concepts de jeux télévisés ou par les publicités, la télévision permet d'atteindre beaucoup de personnes. Les journalistes, l'industrie et parfois même les joueurs ont mis les jeux vidéo à l'avant-plan dans diverses productions.

Si nous nous penchons sur les publicités, l'éventail est assez large. Cela concerne aussi bien les promotions plutôt traditionnelles – le fameux *spot* de 30 secondes tel que la publicité du *Magnavox Odyssey* (Magnavox [1973] 2007) – que de la création d'émissions complètes, appuyées par des acteurs de l'industrie du jeu vidéo ou, encore, plusieurs documentaires sur le jeu vidéo. Pour les *spots*, un travail colossal serait à amorcer : le site web *Video Game Ads* recense 18 870 vidéos publicitaires diffusées à la télévision des années 80 à aujourd'hui (9 décembre 2016). Il est possible de trier les productions selon leurs langues, la plateforme de jeu concernée et leurs localisations (une vingtaine de pays sont représentés). Depuis quelques temps, la navigation est facilitée par l'ajout d'un moteur de recherche et de catégories (options qui n'étaient pas implémentées il y a 2 ans). Cependant, il est impossible de se fier à la chronologie présentée par le site puisque plusieurs dates ne sont tout simplement pas les bonnes. Généralement, les fiches reprennent la date d'entrée des données et non l'année de diffusion de ces publicités. Pour ne nommer qu'un exemple, plusieurs publicités d'Atari 2600 destinées au marché états-unien, et qui ont sans doute été créées dans les débuts des années 80, sont pourtant identifiées à la date d'ajout au site : 2007. Le même problème existe pour plusieurs fichiers disponibles sur *The Internet Archive*. Puisque ces sites ne sont pas « collaboratifs » dans la même mesure que *Wikipédia*, il n'y a que la personne qui a mis en ligne la vidéo qui peut modifier les informations d'édition.

Au niveau des émissions soutenues par des compagnies de créations ou de distributions de jeux, plusieurs cas sont intéressants. Il y a entre autres *Starcade*, une compétition entre joueurs d'arcade diffusée sur la chaîne WTBS aux États-Unis entre 1982 et 1983, puis *syndicated* en 83-84<sup>6</sup>. Prenons

---

<sup>6</sup> « *Starcade* », Wikipedia, <<https://en.wikipedia.org/wiki/Starcade>>. Consulté le 25 mars 2017.

l'épisode 5, diffusé le 31 décembre 1982<sup>7</sup>. Deux participants jouent à différents jeux et tentent d'accumuler le plus de points possibles pour remporter une borne d'arcade *BurgerTime* (Bally/Midway, 1982). Cinq jeux sont présentés dans cet épisode : *Q\*Bert* (D. Gottlieb & Co., 1982), *Pole Position* (Namco Limited, 1982), *Pengo* (Sega, 1982), *Holey Moley* (Tai, 1982) et *Rescue* (Stern Electronics, 1982). Ceux qui seront joués sont choisis par l'équipe qui est en mesure de répondre correctement aux questions posées entre chaque épreuve, notamment, « [In Pac-Man] Which ghost is outside the safehouse? ». D'autres prix « bonus » sont aussi distribués selon la performance des joueurs (une paire de jeans, un clavier électronique, une calculatrice, une console ColecoVision). Dans le générique, on peut y lire

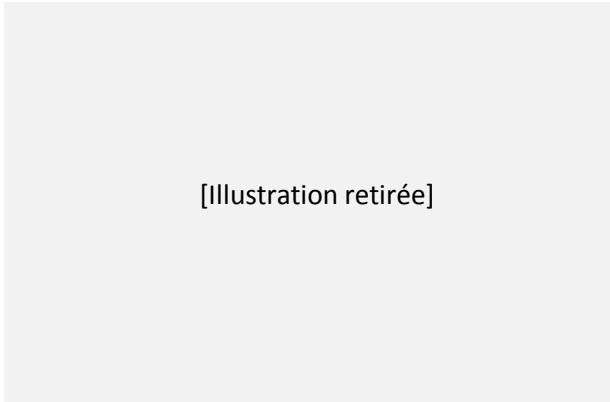
The following have paid and/or furnished to the production company *for promoting their products* : Atari Inc., Bally Advance Inc., Betson Pacific Dist., Bally/Midway MFG. Co., Casio, Centuri Inc., Coleco, D. Gottlieb & Co., Data East Inc., Destron Inc., Electronic Fun Magazine, Nintendo of America, Parker Bros., RCA Corp., Rock Ola MFG. Corp., Sega/Gremlin Enterprises, Stern Electronics, Taito America, Thomas Automatics, Texas Instruments, Vidicraft Inc., Wico, Williams Electronics, Wrangler (Starcade 31 décembre 1982, je souligne).

Les producteurs ne sont pas affiliés avec l'industrie du jeu et l'accès aux jeux repose en grande partie sur le prêt et la location de ces bornes par les développeurs de l'époque, ce que confirme les producteurs de l'émission Jim et Mavis Caruso, dans une entrevue accordée au site web *RetroBlast!* (« *The History of Starcade* », s.d.). Des liens peuvent être faits avec certaines représentations déjà étudiées à la lumière de la cellule familiale. Dans un article sur la domestication du jeu vidéo, Erkki Huhtamo écrit « The ad presents *Odyssey*<sup>2</sup> as a way of bonding – family members, sexes, and generations – but in a playfully subversive and mischievous way. Reversing social norms, the daughter may humiliate her father without being punished, as long as it happens within the virtual world of the game » (2012, p. 32). La compétition télévisée *Starcade* reprend cette logique à son compte. Des enfants affrontent des adultes, des joueurs sont opposés à des joueuses, des pères et des mères font équipe avec leurs enfants pour arracher la victoire à l'autre équipe. C'est ce que l'on peut apercevoir dans la Figure 1, alors que deux cellules familiales s'affrontent pour gagner des prix. La Figure 2 présente justement la publicité analysée par Huhtamo.

---

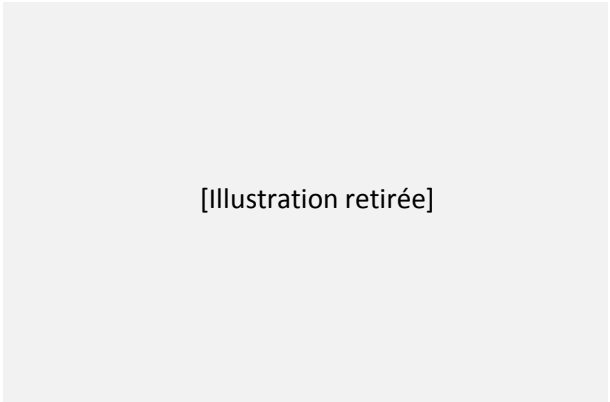
<sup>7</sup> « *Starcade* », *IMDB* <<http://imdb.to/2kXexyY>>. Consulté le 25 mars 2017.





[Illustration retirée]

Figure 1. *Starcade*. 1983. « #39 Boothe vs Bierman ». Présenté par Geoff Edwards. 12 septembre. En ligne. <[www.starcade.tv](http://www.starcade.tv)>. (03:35:00). Consulté le 25 mars 2017.



[Illustration retirée]

Figure 2. Magnavox. [1980] 2008. « Odyssey<sup>2</sup> ». En ligne. *Retroist*, 8 septembre. <<http://bit.ly/2l5R79M>>. Consulté le 25 mars 2017.

Nous sommes loin de l'idée de domestication du jeu (l'idée principale de l'article d'Huhtamo). Néanmoins, il est intéressant de constater comment les équipes marketing tentent de légitimer le jeu vidéo en mettant en scène des membres de différents groupes sociaux dans une compétition amicale. On peut argumenter que l'émission *Les Branchés*, diffusé à TVA entre 1991 et 1992, a été mise en place pour promouvoir le système Vidéoway au Québec avec les mêmes visées et un format semblable (un affrontement bien encadré entre jeunes). Après tout, Vidéotron est propriétaire de cette nouvelle technologie (le décodeur), et de la chaîne TVA. Comme le Tableau 2 (en annexe 1) nous permet de le constater, le jeu télévisé autour de jeu vidéo est un format important au sein de la distribution télévisée sur le jeu vidéo.

D'autres synergies seraient à étudier en détail. Notamment, il serait intéressant de se pencher sur l'histoire du conglomérat Ziff-Davis. En effet, cette compagnie a produit plusieurs types de publications au fil du temps. Ils ont publiés plusieurs magazines sur les jeux vidéo, dont *Computer Gaming World* (à partir de 1992) mentionné plus tôt, ainsi que l'*Official U.S. PlayStation Magazine* (1997-2007). Ils ont également une filiale pour le web. *ZDnet* a fait l'acquisition de quelques sites de nouvelles vidéoludiques tels qu'*IGN* (encore actif aujourd'hui). Cette filiale est derrière la création du site de nouvelles *1UP.com* (à l'abandon depuis 2013), qui est la continuité de *CGW* après la cessation de la publication du magazine imprimé. Ils sont les anciens propriétaires d'une chaîne télévisée, *G4*, spécialisée en jeu vidéo, mise en fonction en 1998 et débranchée en 2013.

Pour ne mentionner qu'un autre exemple, l'équipe derrière le magazine *Gamepro* (qui a édité 2 vidéocassettes) a aussi mis sur pied une émission de télévision qui n'a pas fait long feu. En effet, annoncée dans les numéros d'août 1991 dans la version *SWAT Pro*, n°5 (et dans le numéro 25 de la publication régulière), l'émission *GamePro TV* est diffusée du 30 septembre 1991 au 10 août 1992, avec le distributeur Samuel Goldwyn Television<sup>8</sup>. Elle revient pour six épisodes en 1996, récupérés et mis en ligne par le *Museum of Art and Digital Entertainment* d'Oakland, sur leur chaîne *YouTube* (The MADE Oakland 2013).

Dans la même veine que les jeux télévisés, les compétitions de jeux électroniques (*eSports*) commencent à prendre du gallon auprès des diffuseurs de télévision traditionnelle. Le marché des spectateurs de ce type de contenu est très important, ce qui encourage les réseaux de nouvelles sportives à rejoindre cette audience, quoique cela froisse les « vrais amateurs de sport ». Comme le rapporte Denis Talbot, qui a animé quelques éditions de championnats de *League of Legends* (Riot Games, Inc., 2009), *Counter-Strike :Global Offensive* (Valve Corporation, 2012) et *Starcraft II* (Blizzard Entertainment, 2010) pour la chaîne *RDS* (Québec, 2015-présent) :

Ces «niaiseries» vont générer près de 2 milliards \$ d'ici 2018! Ces «jeux pour enfants» ont obtenu plus de cotes d'écoute sur Twitch que le dernier Superbowl! C'est vrai, «Twish», c'est pour les «caves», mais Twitch.tv c'est un réseau Internet où sont diffusés [sic] une quantité effarante de matchs de jeux vidéo et de compétitions d'ESports. Ce réseau sur Internet attire 100 millions d'internautes chaque mois! Ils viennent regarder le million et demi de «caves» qui diffusent. Cette chaîne fait l'envie de bien des diffuseurs conventionnels (Talbot 2015, s.p.).

Il n'y a pas seulement au Québec que les diffuseurs s'intéressent à ce marché potentiel. Aux États-Unis, le réseau ESPN a emboité le pas, non sans vagues et discussions au sein même de cette organisation (Chmielewski 2014 ; Dator 2015 ; Gera 2014 ; Kain 2014). Comme ce fût le cas pour les sports traditionnels, il est certain que la couverture et le commentaire de ces événements sportifs (même sur le web) va bâtir au fil temps ses propres codes, afin de rendre intelligible (et d'autant plus intéressant) ce qui se déroule en jeu.

Pour les *eSports*, il est important de souligner que le réemploi des images mises à la disposition de diffuseurs traditionnels pose plusieurs défis. En théorie, un spectateur peut faire son propre montage

---

<sup>8</sup> « GamePro TV ». IMDB. <<http://imdb.to/2kuyBVV>>. Consulté le 25 mars 2017.

des évènements en jeu<sup>9</sup>. Toutefois, lors de matchs diffusés en direct à grande écoute, il n'y a que quelques personnes qui peuvent interagir de la sorte, pour éviter que la grande quantité de données échangées fasse planter les serveurs de jeu. Déjà, la manipulation des points de vue en jeu constitue un défi de taille (comment rendre compte des actions en jeu tout en gardant une certaine cohérence?) et l'animation de ses parties est d'autant plus difficile. Sans le contrôle de ce qui est présenté, les risques d'erreurs et de manque de pertinence sont assez élevés. Et il faut dire que le rythme de ce genre de jeu n'est pas constant, comme une partie de hockey séparée en période, et que les équipes qui couvrent ces évènements n'ont pas nécessairement une connaissance poussée de la mise en spectacle de ces mêmes évènements. On peut observer ce genre d'éparpillements dans la compétition créée sur mesure *Le Challenge Hockey RDS*, qui met en scène 16 joueurs de hockey professionnels qui rivalisent à travers le jeu vidéo *NHL 16* du développeur Electronic Arts. Le résultat est assez hétéroclite : c'est un mélange entre des séquences compétitives animées par Tammy Verge et Philippe Laprise, des tours de magie de Jonathan Drouin, des trucs culinaires de Stefano Faita, des séquences avec le faux joueur Patrice Lemieux et des « critiques » d'autres jeux vidéo sportifs créés par Electronic Arts (un des partenaires principaux de l'émission).

À l'opposé de ces présentations plutôt positives du jeu, des documentaires ou reportages journalistiques destinés à la télévision tentent de mettre en garde les parents et le public aux risques associés à ce nouveau média. Déjà, en 1977, le jeu d'arcade *Death Race* (Exidy, 1976) fait l'objet de vives critiques et se voit consacré un reportage de 7 minutes au sein de l'émission *60 Minutes* diffusée sur le réseau de CBS. Autre exemple plus contemporain, Brent Stafford a fait un documentaire sur le jeu vidéo dans le cadre de son mémoire de maîtrise (en recherche création), dans le but d'être diffusé à la télévision. Le processus de création et les entrevues avec différents acteurs du jeu vidéo (développeurs, joueurs, chercheurs) a débuté en 1997 pour être bouclé en 1999, peu après la fusillade à Columbine. Les peurs liées à la dépendance aux jeux vidéo et à la violence des gestes commis dans les mondes virtuels bouclent le documentaire, alors que les quatre premières parties tentent d'offrir un portrait plus nuancé et informatif de la culture vidéoludique.

---

<sup>9</sup> Certains jeux offrent la possibilité de visionner une partie multi-joueurs avec 5 minutes de décalage, directement dans le logiciel du jeu. *League of Legends* et *Counter-Strike : Global Offensive* permettent de diffuser les parties sans avoir à utiliser de logiciels tiers pour faire la captation en format vidéo. Il y a aussi les fichiers de reprise (*demo* ou *replay*), qui sont des copies parfaites des interactions en jeu, parfois mis à la disponibilité des joueurs une fois un match terminé. Certains sites répertorient les *demos* de parties compétitives et des joueurs se pratiquent à les animer (dans des vidéos nommées *shoutcast*).

La câblodistribution est en recul depuis quelques temps au profit du visionnement en ligne. Les nombreux *Rapports sur les tendances* du Fonds des médias canadiens (Canada), les publications de l'entreprise marketing Nielsen (international) en font état, tout comme l'organisme sans but lucratif Numéris (Canada). Toutefois, la télévision reste un point d'ancrage pour plusieurs personnes : en 2015, les Canadiens écoutent 28,6 heures de télévision traditionnelle chaque semaine, comparativement à 5,8h pour les « utilisateurs typiques » et 2,7 heures pour la population totale (CRTC 2016, p. 152). Nous pouvons également constater que les frontières sont poreuses entre les médias, étant donné que de plus en plus de ces contenus initialement diffusés sur « les ondes » se retrouvent en complément sur le web ou disponibles simultanément. Comme nous le soulignons dans nos nombreux exemples, les représentations du jeu vidéo sont variées à la télévision et de plus amples recherches demandent à voir le jour.

### 1.3 Les vidéocassettes

La vidéocassette est probablement le support le moins étudié à la lumière du jeu vidéo. À l'opposé des cartouches de jeu, quelques spécimens ressortent du lot. La console Action Max (Worlds of Wonder, 1987) ou le jeu de société *Atmosfear* (Phillip Tanner, 1991) utilisent la bande vidéo pour créer une « interaction » photo-réaliste entre les joueurs et le système de jeu plutôt rudimentaire. Les ratés de ces systèmes de jeu font en sorte que les vidéocassettes sont considérées comme des curiosités en études vidéoludiques. Pourtant, plusieurs traces indiquent que les vidéocassettes ont occupé une certaine place dans le quotidien de plusieurs joueurs de jeux vidéo et ont été au cœur des moyens de diffusion de multiples groupes.

Dans les années 80, quelques compagnies de publication vont mettre en marché des guides sous format audiovisuel. La compagnie Vestron Video publie en 1982 trois vidéocassettes intitulées *How to Beat Video Games* (Figure 3). Au coût de \$39,95 (\$98,10 en dollars d'aujourd'hui<sup>10</sup>), un narrateur présente des trucs et astuces, parfois des séquences de boutons à appuyer pour tricher dans les jeux.

---

<sup>10</sup> Toutes les valeurs monétaires sont calculées à partir du site web *Measuring Worth* (<http://measuringworth.com>), et en choisissant l'indice « Real Price Value ».

[Illustration retirée]

Figure 3. Vestron Video, 1982. Dans *Electronic Games* vol. 1, n°11, janvier 1983, p. 15.

Chaque vidéocassette est d'une durée de 60 minutes et couvre plusieurs œuvres, jamais dans leur totalité. Le guide ne nous prend pas du début du jeu jusqu'à sa complétion. Il s'agit plutôt de montrer quelques parties, jugées plus difficiles. Si le prix semble énorme, il faut aussi prendre en compte l'appareil qui permet de les lire et qui est également coûteux, entre \$500 et \$1500 à l'époque (voir la Figure 4 pour une publicité pour d'un lecteur/enregistreur de vidéocassettes). Le prix peut faire sursauter, surtout lorsque l'on regarde du côté des consoles, disponibles pour une fraction du prix, alors que les jeux neufs coûtent sensiblement le même prix (individuellement) que chacune des cassettes publiée par Vestron Video (voir la Figure 3 et la Figure 5).

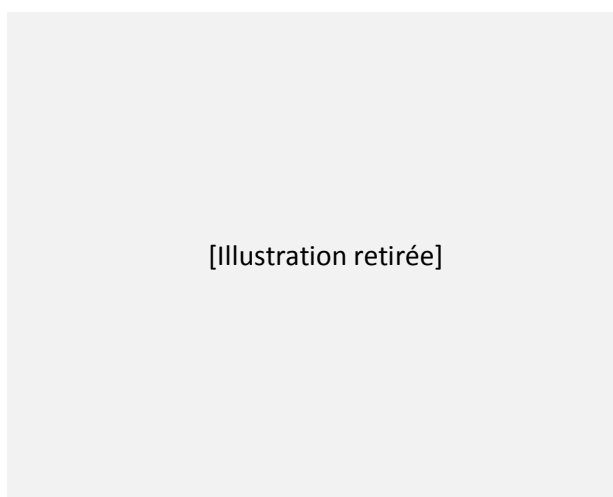


Figure 4. Sears. 1982. « Christmas Sears Catalog ». p. 16. Récupéré sur *Flickr*, dans la collection « Wishbook » <<http://bit.ly/2va5O0A>>. Consulté le 11 janvier 2017.

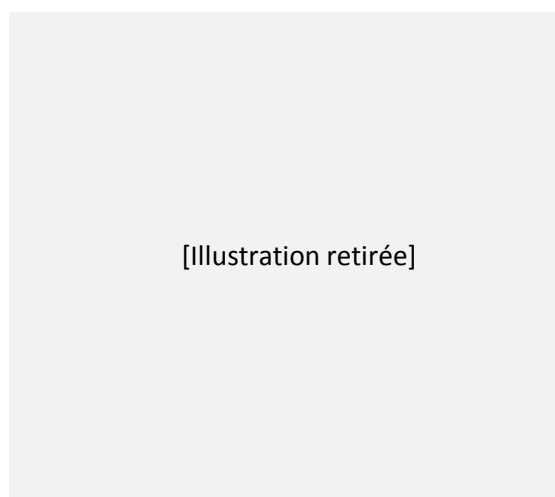


Figure 5. Intellivision. 1982. « Christmas Sears Catalog ». p. 638. Récupéré sur *Flickr*, dans la collection « Wishbook ». <<http://bit.ly/2va5O0A>>. Consulté le 11 janvier 2017.

En Amérique du Nord, il faut attendre la reprise de l'industrie vidéoludique pour que certains magazines créent à nouveau des guides vidéo pour les joueurs. Notamment, les éditeurs du magazine *Game Player's* mettront sur le marché 16 vidéocassettes<sup>11</sup> à partir d'août 1989 (détaillées entre \$19,95 et \$12,95 par cassette). Kodak se lance aussi dans l'aventure avec trois guides (détaillés à \$15,99). Les éditeurs de *GamePro*, titulaires du magazine portant le même nom, en publieront deux. Chacune de ces productions passe en revue plusieurs jeux. Conséquemment, on est plutôt loin des guides détaillés et parfois individualisés dans le style offert par ces mêmes magazines.

<sup>11</sup> La chaîne *YouTube* « Retro Reality » en recense 16 au total, deux « numéros » auraient plus d'une version.

À ce propos, dans son livre *Cheating : Gaining Advantage in Videogames* Mia Consalvo souligne rapidement qu'il y a eut quelques publications de vidéocassettes (et DVD), sans faire de liste détaillée de ce genre de contenu. Elle écrit que ces formats, utilisés dans l'objectif de tricher, ne sont pas faciles à utiliser et que l'accès à un autre appareil peut être problématique :

Yet the videotape was never an ideal medium for guides, as it could not be readily searched and required additional hardware to operate. Further, as with other types of guide formats, videotapes often could not be used simultaneously while playing the game, leaving players with a less-than-ideal form of help. That doesn't mean those early tapes weren't successful (sales figures could not be found for them) but that as a long-term solution, they were not the ideal format (2007, p. 59).

Est-ce véritablement le cas? Si l'argument économique est séduisant pour comprendre le peu d'échos des productions de 1982, le marché des lecteurs-enregistreurs de vidéocassettes a progressé rapidement. Déjà, en 1985, les appareils sont beaucoup plus abordables. Aux États-Unis, différents journalistes font état des coûts en constante diminution « [...] prices have fallen significantly--15 percent in the past six months alone--and now a wide selection sells for \$200 to \$400 » (Roberts 1985) et du haut taux de pénétration de ces appareils : « It's estimated that there are between 25 million and 27 million VCR's in use today in this country, and that by early next year one out of every three American households will have its own » (Canby 1985). Au Québec, la situation est semblable : plus de la moitié des foyers possèdent un magnétoscope en 1989 (Québec 2009, p. 68). Subséquemment, ce n'est pas un problème économique qui réduirait l'accès à ces dispositifs qui occupent une place quasi-quotidienne dans les foyers. À propos de la manipulation de ces vidéos, le passage de la vidéocassette au jeu peut s'effectuer à l'aide d'un bouton : soit à partir de la boîte de commutation (*switch box*) qui relie les différents appareils ou bien à l'aide de l'option « TV/VCR » qui permet de changer de source vidéo, et ce, sans avoir à fermer la console de jeu. Le repérage des séquences peut se faire assez aisément à l'aide de l'horodatage. On peut donc croire que le passage entre les séquences explicatives et la pratique vidéoludique est plutôt fluide, contrairement à ce que Consalvo avance. Si l'on considère les vidéos explicatives sur *YouTube*, elles pourraient poser le même problème de transition entre les vidéos et le jeu. Elles jouissent pourtant d'une importante popularité. Aidés de textes ou seulement sous format vidéo, de nombreux guides prennent le joueur par la main et montrent les différents trucs et étapes aux joueurs désireux de compléter le jeu ou de surpasser des obstacles trop difficiles. Il faut dire qu'il est plus facile aujourd'hui de faire la transition entre les instants de jouabilité et les vidéos puisque la consultation de ces guides peut se faire à l'aide

d'une tablette ou d'un cellulaire sans avoir à interrompre le logiciel ou de changer de source vidéo sur le moniteur.

La création de vidéos explicatives ne concerne pas seulement les guides de stratégies. Les journalistes ont profité des vidéocassettes pour présenter leurs descriptions d'œuvres vidéoludiques. Cela est peut-être dû au fait que les explications textuelles, bien qu'intéressantes, ne peuvent pas rendre compte de toute la complexité des mouvements et de la rétroaction offerte par les jeux. Une distance que les vidéos peuvent atténuer. À propos des vidéos, Consalvo concède que :

Walkthroughs that are dynamic can overcome that limitation; they not only explain what to do, they can also model the action for the player. So just as giving someone a written description of how to tie shoes, complete with screen shots of the process, can be helpful, it is not nearly as useful as a video demonstration of the procedure (2007, p. 60)

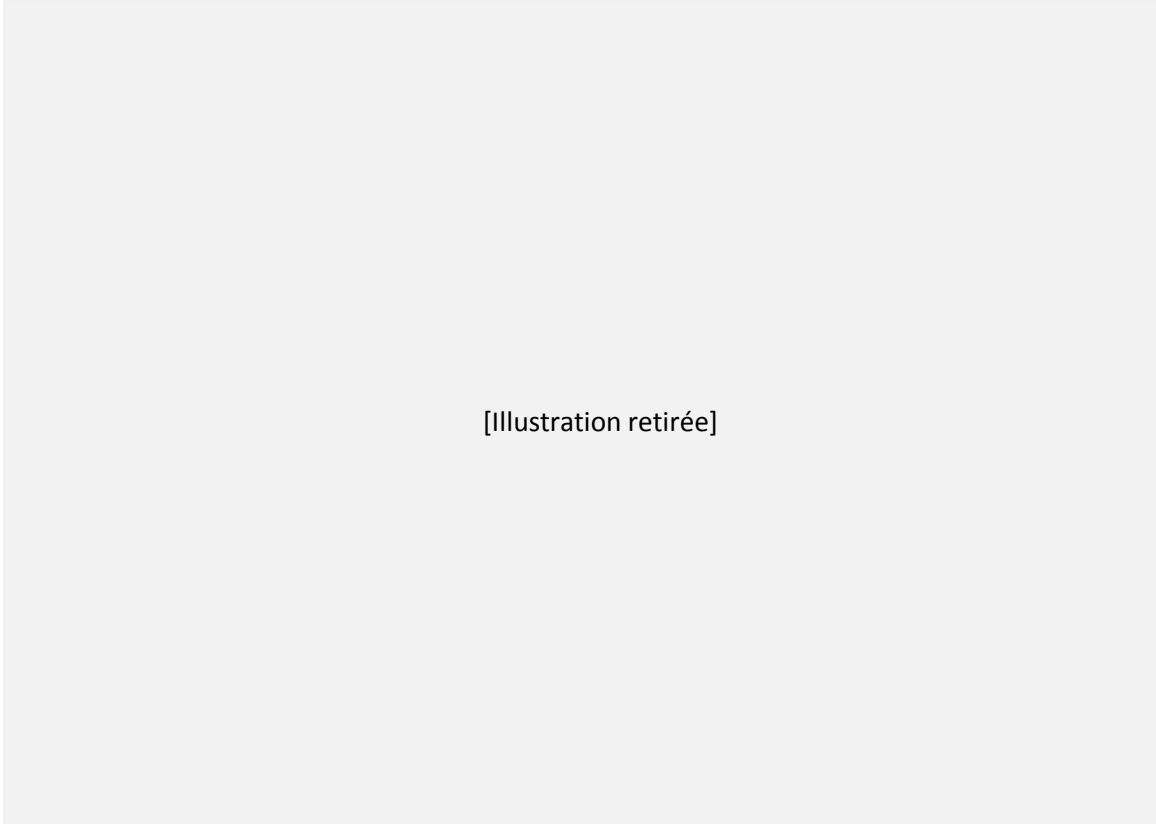
À la lumière des nombreuses productions de guides en formats vidéocassettes (Tableau 3, annexe 2), on peut croire qu'elles ont joué un certain rôle dans la diffusion et l'expérimentation des jeux vidéo. *Computer Gaming World* a créé une cassette au coût de \$19.95 et disponible en juillet 1989. Selon la publicité (parue dans les numéros 60, 61 et 62), différents jeux, des actualités et un reportage sur le *Consumer Electronic Show* de cette année-là sont présentés (Figure 6).

L'argument de vente principal pour ces actualités : «It's One Thing to Read About a Game, It's Another Thing to Actually See It!» (*Computer Gaming World*, n°60, juin 1989, p. 52.). Toutefois, aucune copie n'est recensée dans les listes de vente d'Ebay, le CGW Museum, Archive.org ou même les archives que les éditeurs de *1UP.com* (détenu par Ziff Davis) ont donné au Strong Museum (The Strong 2016, p. 1-7). Difficile de confirmer son existence même, et surtout la manière dont les jeux sont présentés dans la vidéo.

En accord avec Consalvo, les chiffres de vente pourraient évidemment nous permettre de comprendre si l'ensemble de la production de vidéocassettes a eu un impact significatif sur les joueurs. Peut-être qu'il s'agit d'un phénomène marginal qui prend de la vitesse grâce aux réseaux de collectionneurs. Dans le cas où nous aurions accès un jour à ces chiffres de vente, il faudrait être prudent. Tout comme les programmes sur disquettes, les vidéocassettes ont été fortement piratées. Michael Z. Newman rapporte qu'une grande partie des vidéocassettes vendues pour l'enregistrement de programmes servaient à copier et diffuser illégalement des films pour une fraction du coût des



œuvres originales disponibles sous le même format (2014, p. 39-42). Peut-être que ce fut le cas pour ces vidéos parues au tournant des années 90.



[Illustration retirée]

Figure 6. Computer Gaming World. 1989. « Computer Gaming Videomagazine ». Dans *Computer Gaming World*, n°60, juin 1989, p. 52.

Il serait également intéressant d'avoir accès à des réactions des consommateurs de ces vidéos pour analyser les dynamiques de visionnement. Bien qu'elles soient vendues en tant que guides, ces vidéocassettes auraient pu être visionnées pour le simple plaisir de voir ces séquences vidéoludiques. Quelques commentaires laissés (et malheureusement effacés) en marge des vidéos publiées sur la chaîne *Retro Reality* ne suggèrent pas qu'elles étaient pertinentes pour maîtriser les œuvres mises de l'avant, mais qu'elles offraient plutôt un certain spectacle du jeu vidéo, qu'elles favorisaient une attitude spectatorielle lors du visionnement de ces vidéos.

Toujours dans l'optique de pouvoir montrer des séquences de jouabilité plus facilement, certains détaillants ont utilisé les vidéocassettes en magasin. On peut penser que ces séquences, qui

ressemblent à ce que l'on appelle aujourd'hui des *gameplay trailers*<sup>12</sup>, sont un argument de vente intéressant puisqu'elles permettent aux joueurs d'identifier et comparer les vidéos aux styles de jeu qu'ils préfèrent. Le wiki *Giant Bomb* rapporte que

In the 1990s, when video game marketing limited itself to magazines, E3 announcements and TV spots, promo VHS tapes were seen as a pretty big leap for publishers. For one thing, the videos on these tapes lasted longer than 30-seconds commercials, could cover much more games in one video, could show more footage and kept the attention of the consumer more than a simple article in a magazine with screenshots. Major publishers would produce those tapes and send them to either video game stores, in which they would run them on a TV screen all day long, or even potential buyers of these products. Those consumers would receive them after subscribing to a magazine or small community, like Nintendo Power (*Giant Bomb*, s.d.).

Les vidéos et jeux présentés sur ce wiki sont mal organisés. Tous les titres se rapportent à quelques vidéocassettes qui présentent des compilations d'œuvres à paraître lors de lancement de nouvelles consoles, ou aux vidéos publiées par Nintendo, que nous aborderons dans la prochaine section. Les informations directement liées aux vidéocassettes sont donc plutôt limitées.

D'autres vidéos pointent à leur tour vers l'utilisation, par les détaillants, de vidéocassettes à des fins promotionnelles. WH Smith (WH Smith, [1988-1989] 2015), un libraire et détaillant de jeux vidéo au Royaume-Uni, a créé quelques vidéos pour diffusion dans leurs magasins. Il y a également des vidéos conçues pour la compagnie Telegames (Telegames, [1990] 2012) qui permettaient d'acheter des jeux par la poste, ou encore par et pour la chaîne française Micromania (Micromania, [env. 1992]). Plutôt commerciales, ces productions sont plus ou moins recensées étant donné que les copies de ces vidéos ne sont normalement pas accessibles au public. C'est également le cas de guides créés par Sony et Nintendo pour former les employés. Certaines vidéocassettes ont été publiées sur le web, alors que normalement ce genre de production ne devrait pas sortir des bureaux de la corporation. Même cas de figure pour le matériel promotionnel mis à la disposition des journalistes avant la sortie de certains titres. Il est possible qu'avec le temps, ce genre de matériel refasse surface.

---

<sup>12</sup> Dans les *gameplay trailers*, le joueur a l'occasion d'évaluer rapidement la jouabilité offerte dans le jeu présenté. Elles s'opposent aux publicités qui n'offrent pas de séquences de jouabilité. Un bon exemple de ces différences se trouvent dans les vidéos créées autour du jeu *Don't Starve* (Klei Entertainment, 2013) : dans les nombreux « *Gameplay Trailer* » (Klei Entertainment, 2012), les éléments ainsi que quelques possibilités d'action en jeu y sont présentés. Alors que dans le « *Cinematic Trailer* » (Klei Entertainment, 2013.), on y dévoile seulement l'histoire qui sous-tend l'aventure.

Quelques jeux vendus en « collector's edition » offrent des vidéocassettes pour agrémenter l'expérience de jeu. Par exemple, le jeu *The 7th Guest* (Trilobyte, 1993) est disponible avec une cassette montrant l'envers du décor et les méthodes de création qui ont mené au jeu. Lors de l'émergence du *Full Motion Video* il y eu plusieurs rapprochements entre jeu vidéo et cinéma. Les bonus dans ces éditions de jeu sont en continuité avec les publications de « Making Of » et des extras disponibles dans les rééditions de films sous vidéocassettes ou DVD. La même idée de convergence anime certaines publications de jeux sportifs, tels que *ABC Monday Night Football* (Park Place Productions, 1989) et *PGA Tour Golf* (Sterling Silver Software, 1990), qui sont réédités suite à leur grand succès afin d'inclure des vidéocassettes où est présenté d'une part, les meilleurs jeux qui ont marqués les 20 ans de diffusion de matchs sur ABC et d'autre part, un historique du circuit de la PGA. Les liens entre ce qui est présenté dans ces vidéos et les événements en jeu sont plutôt thématiques. Encore aujourd'hui, les jeux sportifs tentent de réduire la distance entre les événements télédiffusés et les jeux vidéo issus de ces franchises en intégrant directement des caractéristiques de ces spectacles au sein des jeux : les présentateurs « commentent » le match vidéoludique, l'affichage des informations à l'écran et les différents points de vue ressemblent à ceux employés dans les télédiffusions, et il y a utilisation du montage et de reprises sur le vif pour marquer les moments de jouabilité.

Relativement aux vidéos présentant des segments issus de jeux en tant que tel, la production au Japon de vidéos intitulées « superplay »<sup>13</sup>, autour de jeux d'arcade du style *shoot 'em up*, semble être une pratique courante au sein de ce public de niche. Dans une discussion du *Shumps! Forums*, l'utilisateur Sven666 recense plus de 150 titres de vidéocassettes (et DVD<sup>14</sup>) de complétions de jeux

---

<sup>13</sup> James Newman décrit le *superplay* comme étant « the performance or enactment of gamer-designed and imposed challenges » (2008, p. 124) au sein d'un jeu. Nous y reviendrons dans le chapitre 3 lorsque nous aborderons le joué transformateur (*transformative play*) (Salen 2002). Ici, les performances mises en place dans les VHS se rapprochent du *speedrunning* et de l'attrait de la complétion en soi (ces jeux étant extrêmement difficiles).

<sup>14</sup> À ce propos, la chaîne *YouTube* de *Retro Reality* recense également des vidéos japonaises sous format Betamax et Laserdisc de complétion de jeu vidéo. Dans le cas des laserdiscs, il est difficile de savoir si les vidéos sont issues de démos inclus dans ces jeux d'arcade destinés à attirer les joueurs (et tenanciers de salles d'arcades), ou bien s'il s'agit réellement de productions détaillées sur ce format. Les descriptions des vidéos disponibles sur *YouTube*, ainsi que les quelques titres que nous avons consultés sur le site web LaserDisc Database, ne permettent pas de tirer de conclusion.

indépendants (Tableau 4, annexe 3), sous l'appellation *Doujin*<sup>15</sup>, et commerciaux développés par des compagnies telles que Konami ou Capcom (Sven666 2007, s.p.). Si le sujet est limpide pour les initiés, tels que pour l'auteur drboom du blog *suicide bullets* qui discute de ses derniers achats de jeux et de vidéos, les auteurs derrière le site *Tokyo SHMUPS!*, ou encore, deftonite qui a créé deux « dossiers » sur les forums francophones de *Paderetro*, il est difficile pour les non-initiés d'avoir des informations détaillées sur la production et la vente de ces vidéos. En fait, la langue est une barrière considérable puisque l'ensemble de la production est japonaise, et ce n'est que par certains amateurs que nous avons accès à ces documents. La seule liste disponible ne présente pas le nom des joueurs qui ont complété les jeux, ni les compagnies derrière ces productions, ni même les dates de distribution de ces vidéos. L'utilisation de nombreux acronymes pour décrire ces jeux (par exemple, DDP signifie « DoDonPachi », le titre d'une série de *shoot 'em up* [Cave, 1997] et la seule abréviation que nous avons été en mesure de déchiffrer) rend d'autant plus difficile la compréhension des titres attribués aux différentes vidéos. Sans compter que certains jeux comptent plus d'une version de la carte mère ou du code<sup>16</sup>. Encore une fois, l'on pourrait étudier ces vidéos sous l'angle des guides de stratégie et conclure que les spectateurs de ce type de performance tentent d'améliorer leur pointage et leur temps de complétion en étudiant les performances d'un joueur plus expérimenté. Pourtant, drboom, l'auteur du blog *suicide bullets*, a écrit :

I have this thing for superplays. I love watching them. I must have watched the DDP DOJ BL DVD about 50 times and the Ketsui INH DVD close to as many times. It's not about learning the "best" path through a game or even uncovering some of the better scoring techniques, but just watching someone one with crazy skills tear through a game is so much fun to me (drboom 2009, s.p.).

Dans un autre échange sous l'intitulé « Superplay Videos (VHS & DVD) », publié le 25 août 2015, deux utilisateurs sur les forums d'*Arcade Otaku* témoignent d'un autre mode de visionnement de ces vidéos. LEGENOARYNINLIA declare : « It's always nice to have a 48 player all Samchay tournament

---

<sup>15</sup> « Doujin software is a reference to video games created by Japanese hobbyists or hobbyist groups, usually for fun than for profit; essentially, they are the Japanese equivalent of independent games. Most of them are based on pre-existing material, but some are entirely original creations. They are almost always exclusive to Windows-based PCs » (*Tokyo SHMUPS!*, s.d., consulté le 26 janvier 2017). Les productions « doujin » ne se limitent pas au jeu vidéo (ni même au genre du *shoot 'em up*).

<sup>16</sup> Les joueurs documentent les multiples versions des jeux d'arcades pour assurer une uniformité technique entre les performances (captées). Un changement de matériel ou de version d'un même jeu (le code peut être légèrement différent) peut s'avérer significatif. Les films *The King of Kong: A Fistful of Quarters* (Seth Gordon, 2007) et *Man vs Snake: The Long and Twisted Tale of Nibbler* (Tim Kinzy et Andrew Seklir, 2015) sont des bons exemples des polémiques qui peuvent émerger lors de l'utilisation de matériels non-uniformes pour comparer des records sur des bornes d'arcade.

video on in the background when working on something gaming related 🤪 » (LEGENOARYNINLIA et ninn 2015, s.p.). Et ninn, un autre utilisateur, réplique : « In case of work, I love to watch some mesmerizing superplays in the background too » (LEGENOARYNINLIA et ninn 2015, s.p.). Entre le divertissement et le désintéressement (comme laisser la radio ou la télévision jouer pendant que nous sommes occupés à une autre tâche), cette position de spectateur est peut-être plus courante que nous l'imaginons pour l'ensemble de la consommation de vidéos sur des jeux vidéo.

Un peu dans la même lignée, les *speedrunners* – qui voulaient faire évaluer leurs performances dans le cadre de la complétion de certains jeux ne possédant pas de systèmes de fichiers de reprise de parties (*demo*)<sup>17</sup>, à l'instar des jeux *DOOM* (iD Software, 1993) et *Quake* (iD Software, 1996) – ont eu besoin d'échanger les vidéos autrement. Afin de valider la légitimité des records revendiqués par les différents joueurs, les évaluateurs du site *Speed Demos Archive* ont accepté les soumissions de parties enregistrées sur vidéocassettes jusqu'en janvier 2008 (nate 2007, s.p.). Ce format a causé de nombreux maux de tête aux évaluateurs au fil du temps, et ce bien que l'utilisation et l'envoi de vidéocassettes par la poste ont permis de bâtir cette communauté de joueurs. Dépendamment du temps de complétion, un *speedrun* sans coupure(s) n'était pas nécessairement envisageable, à cause de la longueur maximale de 2 heures sur une bande de qualité, 6 heures tout au plus. Également, la qualité d'enregistrement plutôt médiocre de ce support a mené à quelques cas d'abus. Certains membres de la communauté ont profité des distorsions audiovisuelles inhérentes à l'enregistrement de parties sur des cassettes usagées (et à partir d'équipement de mauvaise qualité) pour possiblement camoufler des montages de séquences ou l'utilisation de triches<sup>18</sup>. Sans compter que la numérisation des vidéocassettes (puisque les vidéos sont ensuite publiées sur le site) demande un certain appareillage technique. Cela engendre des coûts supplémentaires pour les personnes qui reçoivent et traitent ces documents, en plus de risquer la dégradation de la qualité de la vidéo lors du transfert.

Enfin, même si nous avons peu d'informations à ce sujet, certains joueurs ont créé des montages de parties à partir de séquences captées sur vidéocassettes. En effet, quelques articles parus sur le site

---

<sup>17</sup> Selon Lowood, ces systèmes auraient servi d'amorce à cette pratique (2006a). Nous abordons cet aspect dans le quatrième chapitre.

<sup>18</sup> Voir la discussion « We've removed TSA's runs from the site » initiée par l'administrateur Flip sur les forums du site en 2011 (Flip 2011, s.p.).

Kotaku font état de certaines productions pré-*YouTube*<sup>19</sup> ou liées au phénomène du *let's play*. Des utilisateurs commentent ces billets et rapportent toutes sortes d'anecdotes. Entre autres, TheRetroGamer commente à la suite de la publication « Who Invented Let's Play Video? » (Klepek 2015) :

In the late 80's and early 90's I was recording footage of my game play of NES, SNES, Genesis and PS1 on VHS. Tapes that I still have to this day. I wouldn't talk during the game play though, but sometimes I'd make a montage of gaming footage to make a music video with my own added music (TheRetroGamer 2015, s.p.).

Ce même utilisateur a une chaîne *YouTube* (nommée *Orions Angel*) et a mis en ligne certaines de ses anciennes vidéos. Quelques-unes sont très intéressantes : « A Tribute to Video Games (Part 1) » (Orions Angel 2008) et « Mortal Kombat Tribute Video » (Orions Angel 2009) présentent un montage (des séquences mixées avec une bande sonore) effectué à l'aide de deux lecteurs/enregistreurs connectés ensemble. Est-ce que ce genre de production de fans était chose courante parmi les joueurs? Il n'y a pas assez de cas recensés pour pouvoir tirer de conclusions satisfaisantes. Et évidemment, nous nous butons directement aux limitations offertes par le support vidéocassette au niveau de l'analyse historique puisque les appareils et techniques de montage sont encore disponibles, ce qui pourrait mener à des créations aujourd'hui, du même style, sans être en mesure de prouver facilement les dates de création (même en ayant accès au document source).

Pour conclure sur la diffusion de ces vidéocassettes, si l'on peut extrapoler sur un point, c'est sur le désir émergent de pouvoir (re)visiter des œuvres vidéoludiques par la vidéo. C'est une chose qui se reflète notamment par l'accessibilité accrue des appareils permettant la captation (digitale puis numérique) de parties jouées, par la volonté grandissante de rendre accessible ces contenus, à la fois chez les joueurs, l'industrie et les journalistes, ainsi que par la quantité toujours grandissante de productions qui circulent, tant au niveau professionnel qu'amateur.

## **1.4 Les suppléments de magazine**

Si les vidéocassettes et émissions de télévision occupent une certaine place dans la diffusion de la culture vidéoludique, la presse spécialisée n'a pas dit son dernier mot (Tableau 5, annexe 4). Comme

---

<sup>19</sup> Ou même d'appareils qui ont été utilisés pour la création de vidéo. C'est le cas d'un article qui explique le fonctionnement de la Famicom Titler (Sharp, 1989), une console qui permet d'enregistrer de la vidéo des jeux conçus pour la Famicom (Nintendo, 1983) (Plunkett 2015, s.p.).

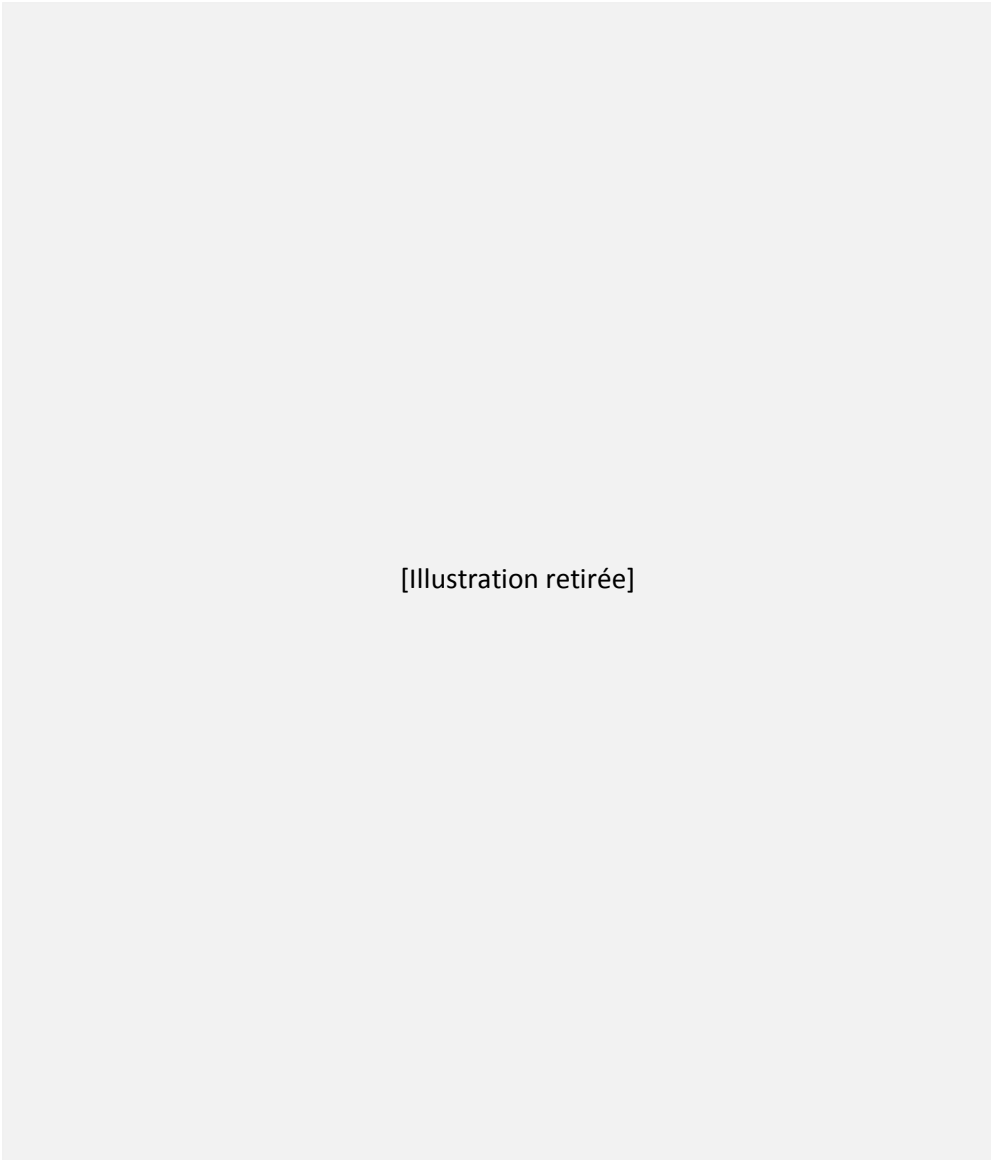
le présente Kim Justice dans une de ses vidéos (Kim Justice, 2016), les compagnies de publication derrière les magazines tentent d'augmenter ou de stabiliser leurs ventes en offrant des cadeaux aux consommateurs. Une partie des vidéos partagées aux joueurs s'est effectuée par les bonus ajoutés aux magazines. Dans les années 80-90, certaines publications offrent des disquettes qui compilent des sharewares et freewares : on y retrouve autant de logiciels destinés à améliorer l'expérience associée au travail (des « utilitaires » pour le traitement de texte, la comptabilité ou des gestionnaires de fichiers), que des logiciels qui servent à démontrer les capacités que l'informatique offre (comme le calcul de fractals), des mises à jour diverses, ou encore, des jeux vidéo. Évidemment, les disquettes (et magazines qui les distribuent) sont destinées au départ à des utilisateurs qui possèdent des micro-ordinateurs (Amiga, Apple, Atari, Commodore, et plus tard Windows) puisque les consoles de jeux utilisent à leurs débuts des cartouches de jeux. L'avantage avec les disquettes subsiste dans la capacité de pouvoir intégrer celles-ci dans les paquets (soit les sacs de plastiques) qui scellent déjà les magazines sans avoir à modifier l'emballage ou la méthode de distribution. La Figure 7 témoigne de cette capacité d'intégration des disquettes lors de la vente au détail. Comme on peut le constater, la couverture de CU Amiga inclue 2 disquettes (une pour améliorer le système d'exploitation et l'autre contenant 2 jeux) à la publication. Malgré un poids plus important lors de la distribution, il n'y a pas de changement significatif dans le volume des paquets de magazines ce qui permet de les afficher dans les présentoirs ou de les livrer sans trop de complications.

Contrairement aux CD-ROM, les disquettes ne peuvent pas contenir de grandes quantités d'information (1.22 à 1.44 MB maximum), ce qui limite leur capacité à transmettre des contenus tels que des animations ou des vidéos. Conséquemment, il n'y a possiblement que les jeux qui permettent de créer des fichiers de reprises, comme *Command H.Q.* (Ozark Software, 1990), qui peuvent tirer avantage de ce format pour permettre la transmission de « vidéos » issues de jeux sans avoir à utiliser une connexion en ligne (modem). Or, le nombre de jeux permettant de faire jouer des *game films* n'est pas élevé, ou peut-être mal évalué. Il n'y a que quelques œuvres mentionnées par Lowood dans ses différents textes sur les reprises vidéo et les machinimas (2006a, 2006 b, 2008) : *Modem Wars* (Ozark Software, 1988), *Command H.Q.*, *Global Conquest* (Ozark Software, 1992), *DOOM*, *Quake* et *WarCraft : Orcs & Humans* (Blizzard Entertainment, 1994)<sup>20</sup>. Tout porte à croire que ce genre

---

<sup>20</sup> Lowood mentionne d'autres titres qui auraient contribué à l'émergence de la captation et du partage d'expériences vidéoludiques. Par contre, le propos n'est pas toujours clair et il est difficile de séparer les jeux

d'animation n'a pas été l'objet d'échanges élaborés sur disquettes, alors que de nombreux sites web sont consacrés à la cueillette et la mise en valeur de ces fichiers. Une analyse approfondie des contenus des disquettes nous permettrait de confirmer cela<sup>21</sup>.



[Illustration retirée]

Figure 7. CU Amiga. 1993. n°41 (juillet). En ligne. *The Internet Archive*. <<http://bit.ly/2vMsC7R>>. Téléchargée le 13 février 2017.

---

qui présentent des systèmes de *replay* directement intégrés aux jeux lors de la conception, de ceux qui utilisent des astuces et logiciels développés par des joueurs. Certains jeux sont également mentionnés sans qu'il y ait nécessairement de liens avec la captation de parties.

<sup>21</sup> Toutefois, la panoplie de disquettes et les nombreux émulateurs à utiliser pour pouvoir faire la liste des fichiers disponibles dans ces suppléments de magazines nous oblige à mettre cette partie du dépouillement sur la glace.



Bien que la pratique de ces ajouts s'établisse dans les années 80, le phénomène des inserts n'est pas étranger à l'émergence du web. L'ajout de ces fichiers permet de rivaliser avec la panoplie de contenus mis en place dans les différents groupes de discussions sur *Usenet* (forums de discussion maintenant archivés par le projet *Google Groups*). Et offre un accès à des images de jeux sans besoin de connexion internet, contrairement au navigateur web *Mosaic* lancé en 1993. Plusieurs sites sur les jeux vidéo seront mis en place, tels que *GameSpot* (1996) ou *Jeux Vidéo.com* (1997). L'arrivée du web et l'accès à moindre coût à des critiques et trucs demandent aux compagnies de publication de revoir leurs stratégies de vente. Consalvo associe les bonus disponibles dans les guides de stratégie à un besoin d'attirer les joueurs qui ne veulent pas nécessairement d'aide :

Yet even as the guide publishing industry reinforces the tradition of appealing to the core demographic, it does make efforts to reach out—ironically to the hard-core segment of gamers, which in the past has scoffed at the need for strategy guides. The industry does this by creating value-added books, which go beyond simple strategy to give readers more to focus on, such as elaborate game art, pullout posters, and specialty items like the inclusion of game music on a CD insert (2007, p. 63).

L'idée est séduisante, mais l'analyse est limitée aux maisons de publications qui ont travaillé étroitement avec l'industrie. Consalvo ne prend pas en compte les productions hors de ces réseaux de publication et aborde la question des guides disponibles sur le web que dans le dernier chapitre de son livre. Pourtant, des liens peuvent être faits entre l'introduction des bonus dans les guides et magazines et l'érosion du marché des périodiques en format papier de 1993 à 2006 (voir le Tableau 8 situé à l'annexe 7)<sup>22</sup>. Comme on peut le voir dans le Tableau 1, l'accès des foyers à un ordinateur et à internet est plutôt faible avant 1997. Et la tendance s'accélère à partir du début des années 2000. Le branchement à internet est comparable aux taux de pénétration des lecteurs/enregistreurs de vidéocassettes dans les foyers entre 1980 et 1990.

---

<sup>22</sup> Le Tableau 8 (annexe 7) a été créé à partir de données de 618 titres de magazines. Il y a une certaine disparité entre le nombre de parutions qui ont vu le jour et celles qui ont cessé d'être publiées. Pour près d'une centaine de titres, le groupe de recherche LUDOV n'a pas été en mesure d'identifier correctement la date de fermeture du magazine. À ce nombre s'ajoute une cinquantaine de publications qui sont toujours publiées, sous format papier ou numériquement. On peut quand même constater que les publications de la presse spécialisée déclinent drastiquement à partir de 1995.

[Illustration retirée]

Tableau 1. États-Unis. United States Census Bureau. 2013. *Computer and Internet Use in the United States: Population Characteristics*. Rédigé par Thom File. p. 2. <<http://bit.ly/2miWipn>>.

Avant de creuser la question des CD-ROM, penchons-nous sur *Nintendo Power* (Nintendo, 1988-2012) qui a distribué des vidéocassettes aux abonnés de la revue. Les vidéos présentent des titres à venir dans un style qui rappelle les publicités présentées pour attirer les jeunes lors de la rivalité Sega-Nintendo. Si on prend comme exemple la promotion de *Donkey Kong Country* (Rare, 1<sup>er</sup> novembre 1994), on peut recréer la chronologie de la présentation de ce jeu au sein de *Nintendo Power*. Dans le volume 63 (août 1994), une publicité déguisée en article rapporte la présence de ce jeu au Consumer Electronic Show de 1994 :

The world caught its first glimpse of this mythic beast at Summer C.E.S. (Consumer Electronics Show) in Chicago. They were stunned. They were awed. Many thought the game concealed some new technology—a chip or processor in the Game Pak. But the technology was all in the programming and the credit went to Rate Ltd. And Nintendo who brought the beast back to life. How big is Donkey Kong Country? Too big for Sega. They didn't dare show themselves at all (p. 108).

*Nintendo Power* annonce également qu'il va y avoir un reportage spécial qui présente le « Making of » de *Donkey Kong Country* (p. 114). Dans le volume suivant (64, septembre 1994), il y a quelques pages qui montrent les coulisses de la création de la fabrication du jeu (p. 66-69). On annonce aussi la présentation d'un « preview » du jeu pour le prochain numéro (vol. 64, septembre 1994, p. 114). Dans le volume 65 (octobre 1994), on prévient les lecteurs : « Warning : In October, all super power club members will be *exposed* to jungle fever. Keep checking your mailbox! » (p. 4, je souligne). *Donkey Kong Exposed*, c'est aussi le titre de la vidéocassette qui sera envoyée par la poste (Figure 8).

[Illustration retirée]

**Figure 8.** Nintendo Power. 1994. « Donkey Kong Country Exposed ». *Nintendo Power*, vol. 65 (octobre). Collection personnelle.

On y présente sensiblement les mêmes choses que dans le précédent reportage dans le magazine (vol. 65) : des « joueurs » découvrent l'équipe de production, les avancées technologiques (modélisation 3D), les animations des personnages et quelques séquences de jouabilité. Dans le volume 66, on y présente également des images des éléments du jeu : ennemis, items, niveaux et niveaux bonus (p. 16-23). Le volume 66 (novembre 1994) marque l'apparition du jeu en couverture de *Nintendo Power*. Un petit guide de quelques niveaux de jeu est présenté. Quelques espaces de jeu sont découpés et les items que l'on peut récolter sont présentés (p. 8-17). Enfin, le volume 67 (décembre 1994) contient une publicité pour le catalogue d'objets promotionnels *Super Power Supplies* et des items disponibles autour du jeu *Donkey Kong Country* : affiches, vêtements et bande sonore peuvent être commandés. Bien qu'elle soit offerte en exclusivité aux abonnés, la vidéo

s'inscrit dans l'appareil promotionnel mis en place par Nintendo et son périodique. Même si le contenu de la vidéocassette ne fait pas l'objet de textes et de discussions dans les numéros, la simple adresse publicitaire dans le volume 64 encourage non seulement les lecteurs à acheter le jeu, mais aussi à s'abonner à la publication pour pouvoir recevoir ces bonus.

Outre la douzaine de vidéos présentées par *Nintendo Power*, à quel point ce genre de vidéocassettes fut utilisé pour promouvoir des titres à paraître au sein des périodiques? Difficile à dire. Il y a encore de la recherche à faire sur ce point. Les archives que nous avons consultées ne présentent pas beaucoup d'objets autour des compagnies Sega et Sony (PlayStation).

Avec la démocratisation du support CD-ROM, tant pour le marché des consoles que pour celui des ordinateurs personnels, diverses publications vont intégrer (dans des numéros spéciaux ou mensuellement) des disques qui présentent une grande variété de contenus. Démonstrations interactives de titres à venir, morceaux de musique, petits logiciels, films et clips prolongent l'expérience offerte auparavant par les disquettes. Tout en respectant les limitations techniques des équipements auxquels ils sont destinés et en accord avec les utilisations prévues de ces consoles. La quantité de données et de fichiers est un argument de vente majeur, encourageant les consommateurs à acquérir le magazine à la fois pour ce qui est écrit dans les pages, mais aussi pour avoir accès aux nombreux « octets » et « goodies » renfermés dans les supports qui accompagnent les publications.

Au niveau de la consultation et de la mise en série des vidéos disponibles dans ces suppléments, plusieurs problèmes se posent : 1) Les projets de préservation séparant généralement les CD des revues numérisées, il est difficile de dresser un portrait adéquat de la situation; 2) À quelques exceptions près, les périodiques n'ont pas intégré de manière systématique ces suppléments. Il faut donc y aller au cas par cas; 3) Les supports destinés à la lecture par un ordinateur utilisent des logiciels et codecs variés, plus ou moins bien documentés, ce qui fait que certaines vidéos ne peuvent pas être visionnées même en utilisant des machines de l'époque; 4) Plusieurs vidéos sont présentées comme des démonstrations non-interactives (tant dans les magazines français qu'anglais), ce qui cause de la confusion lorsque l'on consulte des descriptions de contenus qui sont intégrés dans les magazines papier; et 5) Tout comme pour les disquettes dédiées à certaines plateformes, les CD-ROM et DVD-ROM qui sont publiés pour une utilisation avec des consoles spécifiques ne peuvent pas être lus à

moins d'avoir accès à un ordinateur assez puissant pour pouvoir émuler ces consoles et lire les fichiers images des disques. C'est sans compter que les CD-ROM et DVD-ROM numérisés demandent beaucoup d'espace de sauvegarde. Ou bien, il faut avoir à sa disposition le matériel original (consoles et disques), ce qui est coûteux.

C'est pour toutes ces raisons que nous n'avons pas consacré nos énergies dans la recension et le dépouillement de vidéos offerts dans les suppléments de magazines. Tout porte à croire que les démos interactives étaient privilégiées sur ces supports et que, dans l'optique du présent chapitre, les vidéos ne constituaient pas une portion significative des contenus mis de l'avant dans les suppléments de magazines.

### 1.5 Vidéos précédemment mises en ligne

Si les inserts de magazines demandent un travail particulier, les vidéos précédemment mises en ligne posent elles aussi leur lot de complications. Afin d'offrir un aperçu qui tient compte à la fois de publications faites par des amateurs et sites web plutôt journalistiques, nous présenterons trois cas : *GameSpot* (1996-présent), *FilePlanet* (1997-2012) et la page *Vortiginous* (2004-2012) gérée par Scott Kessler. Une liste partielle des vidéos disponibles sur ces trois sites est dans le Tableau 6, annexe 5.

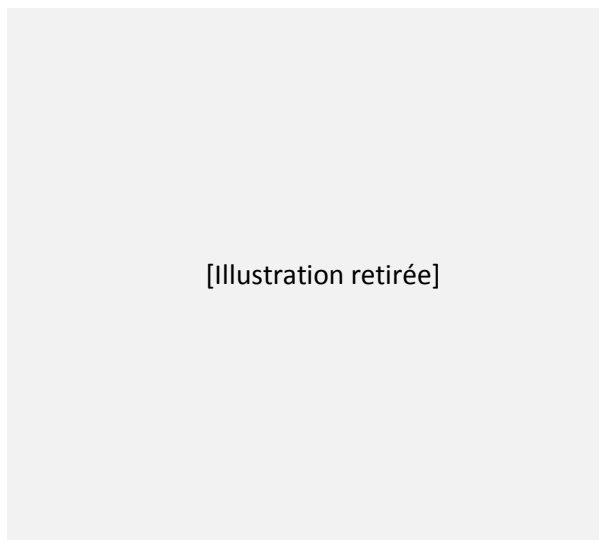
Fondé en 1996, *GameSpot* offre une multitude de contenus, tant du côté des jeux sur consoles que pour les jeux sur ordinateurs. Le site web est encore actif et plusieurs des textes ont été transférés vers les nouvelles interfaces, incluant celle qui a été mise en place entre le mois d'octobre et novembre 2013 qui est encore la même à ce jour. Par contre, de nombreux fichiers n'ont pas suivi et sont tombés dans les limbes. En utilisant la *Wayback Machine*, un outil mis en place par *The Internet Archive* et qui permet la navigation dans les sites web dont les pages ont été sauvegardées, il est permis de faire de petits voyages dans le temps et de constater quels contenus ont été mis de l'avant précédemment et lesquels ont été abandonnés. Dans une sauvegarde du 5 février 1997, il nous est possible d'avoir accès aux diverses pages en choisissant, dans un index le titre qui nous intéresse, ou bien en consultant les sections qui séparent les œuvres selon leurs genres respectifs : *Action*, *Adventure*, *Puzzles and Classics*, *Interactive Movie*, *Role-Playing*, *Simulation*, *Sports* et *Strategy*. Pour chacun de ces genres, un tableau récapitulatif des jeux présente les contenus disponibles au téléchargement : « Demos », « Sound », « Screenshots », « Patches/Drivers », « Trailers », « Other ».

Des 416 titres recensés dans ces différents genres (toujours en date du 5 février 1997), seulement 78 d'entre eux mettent à la disposition des internautes une (ou plusieurs) vidéo à télécharger, alors que 210 de ces titres offrent une démo interactive. Bien que les descriptions textuelles aient été transférées dans la nouvelle architecture du site, les fichiers (tant les démos que les vidéos) n'ont pas été sauvegardés. Pour ne présenter qu'un exemple précis, *Albion* (Blue Byte, 1996) a une section sur *GameSpot* et quelques fichiers sont disponibles pour les utilisateurs en marge des critiques et guides de stratégies. Une vidéo promotionnelle de 15.4 méga-octets est mise en ligne et est intégrée aux documents supplémentaires des différentes versions du site (Figure 9, Figure 10, Figure 11).

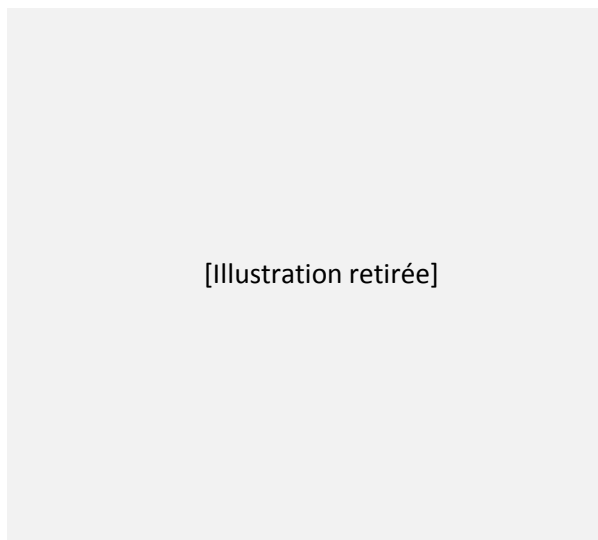


Figure 9. GameSpot. 1997. « Albion ». 5 février. En ligne. *GameSpot*, section « Demos & Downloads ». Sauvegarde consultée via la *Wayback Machine*. <<http://bit.ly/2ouZnz7>>. Figure 10. GameSpot. 2002. « Albion ». 4 avril. En ligne. *GameSpot*, section « Demos & Downloads ». Sauvegarde consultée via la *Wayback Machine*. <<http://bit.ly/2o7EyO7>>.

Dans la transition de la base de données d'octobre-novembre 2013, le *trailer* ne peut plus être consulté (Figure 12). On peut y lire : « We have no videos for Albion. Sorry! ». Difficile de connaître ce qui était présenté dans la vidéo d'*Albion* tout comme pour les autres fichiers, puisqu'il n'y a pas de descriptions de ces bonus offerts par *GameSpot*. Peut-être qu'une personne a des copies de ces documents sur un disque dur qui traîne ou bien sur un CD-ROM gravé à la maison. Pour l'instant, ce type de contenu est inaccessible.



[Illustration retirée]



[Illustration retirée]

**Figure 11.** GameSpot. 2013. « Albion ». 9 octobre. En ligne. *GameSpot*, section « Videos ». Sauvegarde consultée via la *Wayback Machine*. <<http://bit.ly/2o2KeZo>>. **Figure 12.** GameSpot. 2017. « Albion ». 28 mars. En ligne. *GameSpot*, section « Videos ». <<https://www.gamespot.com/albion/videos/>>.

Est-ce que la proportion entre les vidéos et les démonstrations interactives disponible sur *GameSpot* est semblable à ce qui est offert dans les suppléments de magazines? Est-ce que cette proportion change au fil du temps? Est-ce représentatif de l'ensemble des sites web plutôt journalistiques? Ce sont des questions qui seraient à approfondir à l'aide de données plus poussées. Étant donné que ce n'est pas notre angle d'approche, tournons nous vers le site *FilePlanet*. Tel que présenté sur la page du projet de préservation :

FilePlanet was a video game download service that provided demos, patches, mods and other gaming media and other gaming media downloads to its users. FilePlanet was launched, and was run by, GameSpy, which is now a subsidiary of IGN. Users could either pay a fee to access High-speed servers with no wait times, or wait a certain amount of time in a line before downloading (only for particularly popular files). FilePlanet used to require registration for download services but later removed this registration FilePlanet contained a variety of files such as game demos, trailers, and patches. The site had its own download service known as Download Manager which automatically downloaded files requested; if the service was not installed or the user was not using IE, the file was downloaded through normal FTP connection (Scott 2012, s.p.).

En collaboration avec les propriétaires de *FilePlanet*, l'équipe *The Archive Team* a créé une sauvegarde des fichiers disponibles sur ce site, séparé en un peu plus de 400 dossiers. Le tout représente plusieurs dizaines de giga-octets de documents. Le problème lorsque l'on veut consulter les vidéos c'est qu'il faut connaître le numéro de référence du fichier, ou avoir une assez bonne idée de l'architecture du site. Dans les deux cas, tout un travail de défrichage (sans prendre en compte le

temps de téléchargement) est à effectuer pour classer les fichiers disponibles dans cette archive. Il est à noter qu'une section (en date du 3 décembre 2003, consultée via la « Wayback Machine » le 6 juin 2016) du site est intitulée « Gaming Movies ». Une cinquantaine de vidéos sont présentées : tant des *stunt movies*, que des *gameplay trailers*, ou encore des entrevues avec des personnalités influentes du jeu vidéo. Ce site permettait donc à divers acteurs de partager du contenu autour du jeu vidéo. S'il est possible d'identifier les numéros de fichiers associés aux hyperliens sur l'archive de ce site, l'accès aux pages archivées n'est pas garanti. Il peut être empêché tant par un problème technique que par des personnes tierces qui ont des intérêts dans ces vieux documents et qui ne veulent pas que des copies du site soient préservées et disponibles en ligne. Difficile alors de naviguer sur le site et de pouvoir repérer les numéros d'identification des fichiers.

Intrigués par les productions de joueurs, nous avons entrepris de consulter les sites précédemment hébergés par « GeoCities » et préservés à l'aide du projet « OoCities ». Le site web *Vortiginous*, mis en place par Scott Kessler (sdkess, actif dans différentes communautés en ligne), rendait disponibles des vidéos permettant à des *speedrunners* d'étudier différentes complétions de jeux et de faire valider leurs temps de complétion. Dans un échange de courriels que nous avons eu avec Scott Kessler, il mentionne à propos des problèmes de mise en ligne et d'espace requis par les vidéos :

[...] the original purpose of making videos and sharing them was for proof, but we soon realized that many people watched the videos for entertainment. Appetite for these videos was voracious. I would routinely transmit over 1 Terabyte of information per month which was mind blowing for that time [2002-2003]. My server connection was basically maxed out all of the time (correspondance personnelle, 24 mars 2015).

Les sites journalistiques peuvent générer des revenus pour couvrir une partie des frais d'hébergement des contenus mis en ligne. À l'époque, le partage d'images et de vidéos sur des forums et pages animés par des particuliers demande généralement l'utilisation de sites tiers qui permettent la mise en ligne de ces fichiers de taille réduite (par exemple, « ImageShack »). Comme le souligne Kessler dans ce même courriel, les sites web qui ont entrepris de permettre le partage de vidéos, *Speed Demos Archive* pour le cas spécifique des *speedruns* (en partenariat avec l'*Internet Archive*) et *YouTube* pour la dissémination de vidéos en général (vidéos de jeu vidéo inclut), ont rendu caduque la mise en place des sites comme le sien. Sauf que la transition n'a pas assuré la sauvegarde de tous ces documents de fans précédemment mis en ligne.



Le présent chapitre a fait un survol des différents problèmes méthodologiques et théoriques inhérents à la recherche de contenus audiovisuels qui prennent racine dans les œuvres vidéoludiques. En ce qui concerne le portrait des productions pré-*YouTube*, nous avons constaté que le travail à faire est immense. Semblables à celles posées par l'histoire du cinéma, les questions historiographiques qui se manifestent lorsque l'on dresse le portrait de ces productions demandent à être approfondies et des terrains de recherche circonscrits. Nous avons également abordé les obstacles inhérents à l'accessibilité des documents sources, peu importe leur format. Sans compter les paradoxes qui émergent lorsque l'on tente de faire un portrait qui prend en compte l'ensemble des pratiques de captation et diffusion issue de jeux vidéo. Soit il y a des traces suffisantes pour conclure qu'il y a eu une production à un certain moment, mais qu'il n'est pas possible d'y accéder pour l'instant. Ou bien il y a tellement de documents que la quantité même pose un problème au classement. Enfin, nous avons présenté en quoi les contenus disponibles à partir de la plateforme *YouTube* n'émergent pas *ex nihilo* à travers de nombreux exemples et divers supports du début des années 80 jusqu'en 2006. À l'instar des multiples supports étudiés, *YouTube* en tant que plateforme pose à son tour des limites qui modulent les manières d'interagir avec les vidéos. Il est important de cerner les caractéristiques de ce moyen de diffusion du jeu vidéo.

## **Chapitre 2 : Tour d'horizon de *YouTube***

Broadcast Yourself (YouTube Official Blog 2005-présent, s.p.).

Lancé en 2005, *YouTube* est devenu assez rapidement une plateforme de partage de vidéos incontournable. Il est important de comprendre comment les vidéos sont présentées et ce qui motive les joueurs, journalistes et les corporations, à créer du contenu. Tout comme pour les différents supports que nous avons présentés dans le précédent chapitre, le chapitre 2 aborde les questions de la spécificité de la plateforme, mais de manière plus précise.

Préalablement à l'analyse du contenu des vidéos, il est important de faire un petit historique des modifications apportées depuis le lancement de *YouTube*. Tel que présenté dans un blogue qui fête les cinq ans de la plateforme : « As content and photo sharing sites were taking off in 2005, the founders of YouTube noticed a small problem: there was an explosion in the number of expensive and inexpensive ways to capture video but there wasn't a good way to share videos » (YouTube5Year [env. 2010], s.p.). *YouTube* est lancé en mai 2005 avant d'être acheté par l'entreprise *Google* en novembre 2006. *Google* est déjà reconnu pour son moteur de recherche puissant et tente de percer le marché de la distribution de vidéos, à l'instar de *Dailymotion* (2005-présent) et *Vimeo* (2004-présent). Le partage de vidéos connaît un succès fulgurant. En phase avec les différents ajouts, l'équipe de développement a créé le *YouTube Official Blog* pour informer les utilisateurs des diverses améliorations apportées au site web. Sans vouloir faire un résumé de l'ensemble des évolutions rapportées dans le blogue, quelques-unes des innovations méritent notre attention.

Le concept de base de la plateforme est simple : n'importe qui peut ouvrir un compte, téléverser (« upload ») une vidéo et partager le lien pour que d'autres personnes consultent la vidéo en ligne. Dans les premiers mois suivants le lancement de *YouTube*, les développeurs ont rapidement intégré des fonctionnalités permettant de faciliter la recherche au sein du catalogue constitué par les utilisateurs. Dans le premier billet publié par l'équipe, on peut y lire :

We have been receiving many video uploads each day. While this is really exciting, we realized that it has gotten increasingly more difficult to find videos you want to watch. We have made an attempt to address this problem by launching a convenient browse

page. From here, you can find the most recent videos, the most popular videos, the most discussed videos, and the most added to favorites videos (*YouTube Official Blog* 2005, s.p.).

À partir du mois de juillet, il est aussi possible d'intégrer le lecteur au sein de pages web. Comme nous l'indique Kessler dans un échange de courriels, la possibilité de partager des vidéos par *YouTube* facilite l'hébergement de vidéos en ligne. Surtout que la liaison entre les sites web et les vidéos sont encouragés. D'autres outils sont mis en place pour améliorer les échanges au sein de la plateforme et la recherche de contenus disponibles. En théorie, le système de mots-clés (« tags ») donne l'opportunité aux créateurs d'identifier le contenu des vidéos avec plus de précision. Toutefois, certains *YouTubeurs* utilisent les mots-clés les plus populaires pour améliorer la visibilité de leurs vidéos sans qu'ils entretiennent un lien pertinent avec qui est véritablement présenté. Une panoplie de guides un peu obscurs tente de cerner ces étiquettes vedettes, sauf que les utilisations trompeuses ou erronées des métadonnées peuvent être sanctionnées par les modérateurs ou signalés par d'autres utilisateurs. L'année 2005 marque également la mise en place de chaînes qui se créent automatiquement permettant de réunir des contenus semblables au sein de petits portails, dans le fonctionnement même de la plateforme. Au mois de septembre, le système de signalement (« flagging ») est développé pour permettre aux autres utilisateurs de rapporter aux modérateurs les contenus jugés offensants, n'ayant pas leur place au sein de la grande « communauté » des utilisateurs de *YouTube*, ou qui ne respectent pas les droits d'auteur. À partir d'octobre, il est possible pour les utilisateurs de créer et de gérer des listes de lecture. Et de s'abonner à d'autres créateurs de contenus pour être au courant des nouvelles vidéos mises en ligne. Bien qu'ils aient connu des transformations au fil du temps, ces outils forment la base des interactions qui perdurent depuis les premiers mois et ont contribué à définir les relations entre les divers acteurs, tout comme les manières de concevoir les contenus jusqu'à aujourd'hui.

L'année 2006 est ponctuée par un virage vers d'autres types de marchés. *YouTube* tend la main aux médias traditionnels par la mise en application d'une série de mesures. En février, l'équipe communique que « NBC recently contacted YouTube and asked us to remove Saturday Night Live's "Lazy Sunday: Chronicles of Narnia" video. We know how popular that video is but YouTube respects the rights of copyright holders. You can still watch SNL's "Lazy Sunday" video for free on NBC's website » (*YouTube Official Blog* 2006, s.p.). Peu après cette annonce, un programme d'inscription pour du contenu « Premium » est lancé : « Professional producers like television networks, movie

studios and record labels are now able to join YouTube and take advantage of special branding and features. So keep an eye out for a lot of cool new videos! » (The YouTube Team 2006, s.p.). Aucun lien n'est fait entre le retrait de la vidéo de *Saturday Night Live* et le lancement de ce service, mais on peut en déduire que *YouTube* tente de minimiser les risques de poursuite pour l'hébergement de contenus piratés (émissions de télévision, vidéoclips, films, etc.). La réduction de la durée permise des vidéos (jusqu'ici sans limite) va justement dans ce sens :

Well, if you've followed our blog postings or any of the press articles, you know we're constantly trying to balance the rights of copyright owners with the rights of our users. We poked around the system a bit and found that these longer videos were more likely to be copyrighted videos from tv shows and movies than the shorter videos posted. (Maryrose 2006, s.p.).

Quelques jours plus tard, l'équipe rectifie le tir suite à de nombreuses plaintes et crée le module *YouTube Director* pour les « non-professionnels » qui veulent partager des vidéos de plus de 10 minutes. Dans les mois suivants, d'autres services sont mis sur pied pour répondre à la demande des créateurs de contenus qui attirent beaucoup de spectateurs. Il y a par exemple le *Programme de Partenaire YouTube* (mai 2007) qui permet à ceux qui mettent des vidéos de se qualifier pour faire de l'argent à partir des publicités affichées en marge des vidéos. Les critères de sélection et les restrictions sur les contenus qui s'appliquent dans le cadre du partenariat sont en apparence simples à appliquer, mais la ligne est parfois mince entre les vidéos acceptées par *YouTube* et celles rejetées. Des individus et corporations utilisent le système de signalement pour faire rejeter des vidéos sous de fausses accusations d'atteinte aux droits d'auteurs ou de bris des règles de la communauté (« Community Guidelines »). Comme expliqué dans les forums d'aide :

If you get a copyright strike, that means your video has been taken down from YouTube because a copyright owner sent us a complete and valid legal request asking us to do so. When a copyright owner formally notifies us that you don't have their permission to post their content on the site, we take down your upload to comply with the Digital Millennium Copyright Act. Keep in mind, videos can be removed from the site for different reasons, not all of which are copyright-related (YouTube Help 2017a, s.p.).

Les avertissements (« strikes ») offerts par *YouTube* sous-tendent un lot de conditions à respecter et sont assorties d'un système de pénalités qui ne laisse pas beaucoup de place à l'erreur. Surtout pour les créateurs qui vivent de la monétisation de leurs vidéos, puisque les avertissements peuvent entre

autres limiter les revenus de l'ensemble des vidéos d'une chaîne<sup>23</sup>. Et tout comme au baseball, il ne faut que trois prises pour que l'ensemble des clips gérés par le *YouTubeur* soit supprimé sans possibilité de faire appel de la décision.

## 2.1 (Auto-)régulation des vidéos

Les mécanismes de régulation des contenus par le système de signalement sont mal perçus par les créateurs et spectateurs. La plupart des utilisateurs sont sous l'impression que certaines compagnies ou personnes influentes, c'est-à-dire les utilisateurs ayant le plus de moyens (financiers) à leurs dispositions, ont un très grand impact sur le type de contenus qu'il est possible de mettre en ligne. Sentiment qui perdure et qui est exacerbé par l'ajout d'algorithmes qui permettent d'identifier les contenus plus aisément. L'outil « YouTube Video Identification » lancé en octobre 2007 et renommé plus tard « Content ID » permet aux partenaires de soumettre leurs contenus dans les bases de données de Google, afin de permettre l'identification des images dans les vidéos qui sont soumises par les autres utilisateurs :

It will help copyright holders identify their works on YouTube, and choose what they want done with their videos: whether to block, promote, or even—if a copyright holder chooses to license their content to appear on the site—monetize their videos. In implementing this technology, we are committed to supporting new forms of original creativity, protecting fair use, and providing a seamless user experience—all while we help rights owners easily manage their content (King 2007, s.p.).

Tel que présenté dans une vidéo non listée sur une des chaînes officielles de *YouTube* (YouTube Advertisers, 2008), le processus est plutôt simple et permet aux grandes compagnies de faire respecter leurs droits d'auteurs, tant au niveau des images que pour les bandes sonores, et ce, pour l'ensemble des vidéos soumises sur la plateforme. Officiellement, les contenus qui sont visés par des revendications de « Content ID » ne peuvent pas être supprimés « [b]ecause Content ID is enabled by partnerships, claims are not accompanied by copyright strikes, and can not result in suspension or termination of your channel. However, if you believe a claim was made in error, you can dispute the claim » (YouTube Help 2017c, s.p.). Sauf que certains cas soulèvent des questions sur les abus

---

<sup>23</sup> Sur ce point, les conséquences exactes ne sont pas présentées dans les pages d'aide. On y mentionne simplement que certaines fonctionnalités (« features ») ne seront peut-être plus disponibles pour le créateur (YouTube Help 2017b, s.p.).

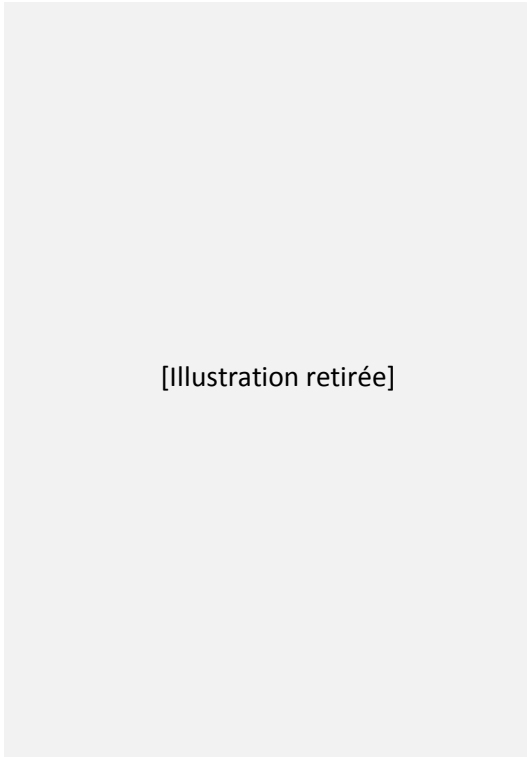
possibles des partenaires lors de l'utilisation de cet outil pour débusquer des « contrevenants ».<sup>24</sup> Par exemple, celui d'une vidéo de *sw1tched* mise en ligne en février 2009 montrant un « glitch » dans le jeu *Double Dribble* (Konami Industry, 1986) et réclamée par la Fox Broadcasting Company en mai 2016 (Andy 2016). Dans l'épisode « Run, Chris, Run » (saison 14, épisode 19) de l'émission *Family Guy* (Seth MacFarlane et David Zuckerman, 1999-présent) diffusé le 15 mai 2016 sur le réseau de la Fox, les créateurs ont vraisemblablement utilisé la vidéo de *sw1tched* dans l'épisode (*switched*, 2009). L'histoire est rapportée sur le blogue *TorrentFreak* pour démontrer l'absurdité de la situation :

Interestingly the clip that was uploaded by *sw1tched* was the exact same clip that appeared in the *Family Guy* episode on Sunday. So, unless Fox managed to duplicate the gameplay precisely, Fox must've taken the clip from YouTube. Whether Fox can do that and legally show the clip in an episode is a matter for the experts to argue but what followed next was patently absurd. Shortly after the *Family Guy* episode aired, Fox filed a complaint with YouTube and took down the *Double Dribble* video game clip on copyright grounds (Andy 2016, s.p.).

Bien que *YouTube* affirme ne pas retirer les contenus identifiés par le système « Content ID », dans ce cas-ci, la Fox a bloqué la vidéo par une réclamation à propos d'une violation des droits d'auteurs. En fait, dans le même épisode, les créateurs ont aussi utilisé un clip du jeu *Tecmo Bowl* (Tecmo, 1987) qui avait été rendu disponible sur la chaîne *YouTube* d'Hamza Aziz (malgré qu'il n'était pas le créateur original de la vidéo) sous le titre « Tecmo Bowl Touchdown » (Aziz, 2006). À l'égal de *sw1tched*, Hamza Aziz a été piégé par Fox. Comme nous pouvons le constater (Figure 13), les réclamations faites à partir du système de signalement de violation des droits d'auteur ont des conséquences directes sur la gestion des vidéos. Une personne peut voir son revenu baisser pour plusieurs mois, ou être dans l'impossibilité de mettre en ligne de nouveaux contenus.

---

<sup>24</sup> Les réclamations et décisions ne sont pas toujours bien documentées. *YouTomb* était un site web (maintenant disponible dans les archives de la Wayback Machine) développé par un groupe de recherche du MIT qui permettait de répertorier les cas de suppression de vidéos. Le but du projet : « As YouTube is not very transparent with the details surrounding this process and the software used, YouTomb was conceived to shed light on YouTube's practices, to educate the general public on the relevant copyright issues, and to provide helpful resources to users who have had their videos wrongfully taken down » (MIT Free Culture 2014, s.p.). Malgré les informations qu'ils ont recueillies et mises en ligne, force est de constater que les mécanismes de réclamation et de signalement restent opaques.



[Illustration retirée]

**Figure 13.** Aziz, Hamza. 2016. « FOX just claimed this Tecmo Bowl video because the latest Family Guy had this video in it ». En ligne. *Twitter*, 16 mai. <<https://twitter.com/CTZ/status/732463660946182144>>.

Plusieurs créateurs ont eu des difficultés à cause de ce système de réclamation. Le critique de jeux vidéo Jim Sterling présente régulièrement les abus qu'il doit gérer, notamment les réclamations de compagnies qui tentent de faire de l'argent à partir de publicités activées à partir du système « Content ID », ou par de fausses réclamations de violation des droits d'auteurs. Des développeurs de jeux essaient de bloquer les vidéos qui font un portrait négatif de leurs jeux. Ce fût le cas du studio Digital Homicide derrière *The Slaughtering Grounds* (2014) qui a tenté de faire taire Sterling suite à sa vidéo « SLAUGHTERING GROUNDS - New 'Worst Game Of 2014' Contender » (Jim Sterlin, 2014) montrant les grandes lacunes du jeu.<sup>25</sup> Après avoir fait bloquer la vidéo par le système de signalement de violation des droits d'auteurs et suite à quelques autres vidéos faisant le point sur la situation, notamment dans la série *The Jimquisition*<sup>26</sup>, le studio a intenté une poursuite en diffamation auprès de Sterling qui a été rejetée dernièrement (Sterling 2017, s.p.). Sterling n'est pas le seul à avoir des démêlés avec certains développeurs. Le critique TotalBiscuit a lui aussi essuyé des problèmes suite à

---

<sup>25</sup> La première vidéo sur le jeu *The Slaughtering Grounds* fait partie d'une série de vidéos dans laquelle Sterling teste des titres obscurs du catalogue du réseau de distribution de jeux *Steam*.

<sup>26</sup> Série démarrée pour le magazine et la chaîne *YouTube* *The Escapist* (2011-2014) puis perpétuée sur la chaîne indépendante de Jim Sterling (2014-présent).

un signalement pour violation des droits d'auteur de Wild Games Studios (créateurs du jeu *Day One: Garry's Incident*, 2013) lors de la mise en ligne de l'épisode « ► WTF Is... - Day One: Garry's Incident ? » (TotalBiscuit, 2013a). Dans la vidéo « This video is no longer available: The Day One Garry's Incident Incident » (TotalBiscuit, 2013b)<sup>27</sup>, le *YouTubeur* dénonce le signalement de sa vidéo, mais surtout les problèmes inhérents aux systèmes de réclamations ou de reconnaissance de contenus automatiques (« Content ID ») et les dérives possibles. Comme il l'exprime :

This is not the first time the system has been abused. About a year ago, I received two copyright strikes from Sega of Japan videos of the game Shining Force III a title from the Sega Saturn era. In this particular sweep Sega also took down videos that didn't even featured gameplay, webcams blogs, just talking about the game. Why did they do this you might ask? What possible reason would they have? Search ranking. They used the copyright claims system on YouTube to eliminate videos with high search ranking so the trailer for their new game Shining Arc would rise to the top. (TotalBiscuit, 2013c, 00:09:46 à 00:11:58).

La longueur du processus de réclamation (et de réhabilitation des vidéos), les ressources requises, en plus des différents problèmes occasionnés par les réclamations pour droits d'auteurs sur *YouTube* montrent à quel point les obstacles peuvent être importants pour une personne qui tente de partager ses opinions sur le jeu vidéo, même sans l'utilisation de sons ou d'images d'œuvres vidéoludiques. Ceci dit, la censure n'est pas une pratique qui fait partie de l'ensemble de la culture chez les développeurs de jeux. Le problème dans ces abus des mécanismes permettant de bloquer les vidéos tient au fait que les réclamations injustifiées contrastent avec les objectifs qui ont poussé à la création de la plateforme.

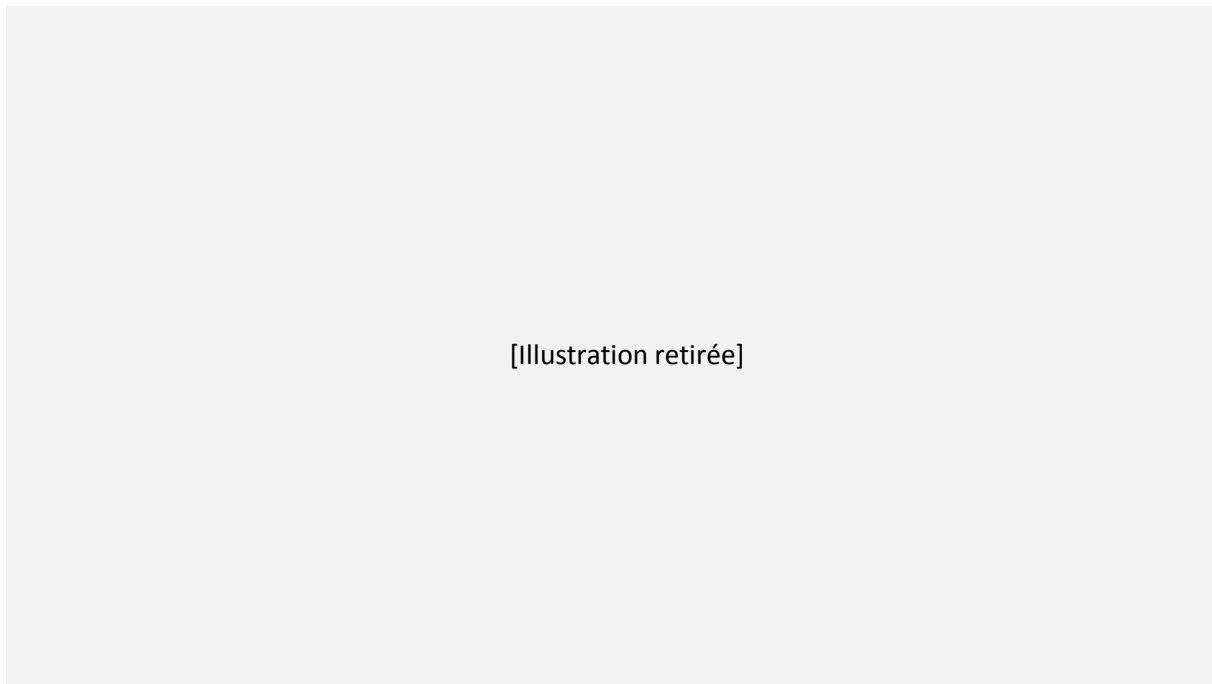
Comme nous l'avons souligné, les changements apportés au fil du temps ont modelé la manière d'interagir sur *YouTube* tant pour les utilisateurs que pour les créateurs. Outre les protocoles de revendication des vidéos, d'autres caractéristiques et outils ont perduré depuis les débuts. Les listes de lecture et la possibilité de travailler à partir d'œuvres qui offrent des dizaines d'heures de contenus orientent la création des vidéos vers des stratégies de sérialisation. Le travail en bloc est favorisé par l'interface imposée pour le téléversement des vidéos, la gestion des vidéos et l'entrée des informations rattachées à celles-ci. À partir du gestionnaire de vidéos, il est possible de modifier les données rattachées à un ensemble de vidéos, du titre aux mots-clés, en passant par la langue ou

---

<sup>27</sup> Qui a attiré quatre fois plus de visionnements que la critique originale à ce jour.



les descriptions (Figure 14). La mise en série permet d'ajuster le tir rapidement et de maximiser les chances de percer dans les résultats de recherche.



**Figure 14.** Capture d'écran du gestionnaire de vidéos prise à partir de notre compte *YouTube*.

De surcroît, les *YouTubeurs* sont incités à créer leur marque (« brand »), c'est-à-dire à trouver et parfaire une formule qui leur permettra d'attirer un auditoire régulier :

Les joueurs présents sur YouTube ont souvent une personnalité originale qui les différencie des autres. Dépassez le simple cadre des jeux vidéo avec un style et un don que vous êtes seul à posséder. N'oubliez pas que la plupart des gens sont capables d'acheter un jeu et d'utiliser une caméra. Concentrez-vous donc sur votre marque de fabrique (*cela peut être votre humour, votre accent, votre barbe ou votre chien*) et tirez-en parti (YouTube Creator Academy 2017, s.p.).

Dans le guide « Développez votre chaîne de jeux vidéo », *YouTube* et différents partenaires vedettes offrent des conseils à ceux et celles qui veulent accroître leur visibilité. La mise en série des vidéos, les expérimentations, la régularité des mises en ligne, ainsi que le développement des liens avec l'auditoire (par la mise en scène, les commentaires ou la diffusion en direct) sont encouragés. Comme le souligne Hélène Laurichesse dans un article sur la sérialité au cinéma :

La marque correspond à un signe informatif et distinctif qui permet au consommateur de différencier un produit ou service de ceux proposés par les sociétés concurrentes. Son fondement économique réside dans sa capacité à créer une préférence chez le consommateur à partir de cette position différentielle (2011, p. 2).

Sur une même chaîne et à l'aide des listes de lecture, il est possible pour un *YouTubeur* de développer plusieurs séries. Si l'on prend la chaîne *Joueur Du Grenier* (2009-présent), Frédéric Molas et Sébastien Rassiat ont créé un *Angry Video Game Nerd* (Cinemassacre, 2004-présent) français. Sur la chaîne, 4 listes de lectures délimitent les séries : 1) les « Tests du grenier » qui comptent 61 épisodes; 2) les 14 vidéos « Hors Série »; 3) 9 capsules triées dans une liste « Autres »; et 4) la dizaine de « Papy Grenier ». Voulant expérimenter de nouveaux concepts sans s'aliéner les fans des deux séries principales (les « Tests » et « Papy Grenier ») et pour assurer une certaine cohérence dans ce qui est proposé, la petite équipe a lancé la chaîne *Bazar du Grenier* qui offre différents concepts de vidéos, mises en séries grâce aux listes de lecture et en basant chacun des concepts sur des œuvres ludiques (jeux de rôle sur table et jeux vidéo) spécifiques. Par exemple, les 15 vidéos « Let's Play Narratif – THE LONG DARK » (Bazar du Grenier, 2016a) sont appuyées sur le jeu du même nom (Hinterland Studio, 2015). Elles reprennent l'esthétique du journal de survie commenté et du point de vue à la première personne dans le genre du film *The Blair Witch Project* (Daniel Myrick et Eduardo Sánchez, 1999) ou dans le style de *Cloverfield* (Matt Reeves, 2008). Dans la série « Let's Play Narratif – Moi président » (Bazar du Grenier, 2016b), l'équipe met en scène la simulation de la présidence française de François Hollande à l'aide du jeu *Geo-Political Simulator 4 : Power & Revolution* (Eversim, 2016). La série se déroule à partir du point de vue du chef de la stratégie médiatique du président français qui dicte les décisions sociales, politiques et économiques en vue d'un deuxième mandat. Ces séries se côtoient au sein d'une même chaîne et font l'objet d'un développement semblable aux contenus télévisuels,<sup>28</sup> soit du pilote à l'installation de la série dans la « grille horaire ». Comme l'explique Frédéric Molas dans l'introduction de la série « Moi, Président » : « Alors cette première vidéo est un test. Donc n'hésitez pas à donner votre avis ça nous intéresse pour améliorer l'émission éventuellement » (Bazar du Grenier, 2016c, 00:06:00 à 00:12:00). C'est une sorte de négociation qui s'effectue lors de l'introduction de nouveaux concepts aux spectateurs, lorsque la marque, c'est-à-dire le *YouTubeur*, a une audience fidèle. La sérialisation des contenus est un vecteur important de la production des vidéos. Les formats sont possiblement liés aux méthodes de recherches des spectateurs à partir du moteur de recherche. Les *YouTubeurs* tentent de ressortir du lot en tirant profit du système de métadonnées (mots-clés, titres) et des tendances actuelles (nouveaux jeux). Ce faisant, les nouveaux créateurs essaient à leur tour de situer leurs performances en comparaison avec ce qui est déjà

---

<sup>28</sup> Dépendamment du mode de production des vidéos, puisque certains créateurs planifient la diffusion de leurs vidéos des semaines à l'avance.

présent en ligne. Un *YouTubeur* qui connaît les principes du *let's Play*, puisqu'il est lui-même spectateur de ce type de vidéos, va utiliser les mots-clés qui correspondent à ce genre. Comme l'affirme Rick Altman au sujet du cinéma :

Genres are not just *post facto* categories, then, but part of the constant category-splitting/category-creating dialectic that constitutes the history of types and terminology. Instead of imagining this process in terms of static classification, we might want to see it, in terms of a regular alternation between an expansive principle – the creation of a new cycle – and a principle of contraction – the consolidation of a genre (1999, p. 65)

La reprise de ces mots-clés et des concepts qui leurs sont associés permet l'émergence de toute une variété de performances autour de différents genres, dont les définitions sont en constante négociation lors de la fabrication de ces vidéos. Les créateurs et spectateurs se prononcent sur la validité des performances au sein du type de vidéo annoncé<sup>29</sup>.

## 2.2 L'étude des vidéos sur YouTube

Cette vision de la création et de la consommation (pensées en séries de pratiques homogènes) des vidéos entre en opposition avec la vision de *YouTube* d'Antonio Domínguez Leiva. Dans son livre *YouTube Théorie* paru en 2014, il argumente que l'attitude favorisée par la plateforme s'inscrit sous le signe du néobaroque. Pour l'auteur, les contenus sont principalement fragmentaires, détournés et mixés (contenus, genre, etc.), et sont symptomatiques de la popularité (viralité) de la plateforme, tout comme celui de la perte de sens et de qualité de ces contenus. Le but étant d'amasser le plus de clics possibles (2014, p. 31-33). À propos du mouvement des yeux lors de la navigation sur *YouTube* :

Il y a des moyens de trouver ce que l'on cherche sur YouTube, certes, mais la véritable expérience youtubéenne relève beaucoup plus des plaisirs de l'égaré, le célèbre facteur WWILF (*What Was I Looking For?*) qui définit la nouvelle herméneutique du sujet hypermoderne perpétuellement étourdi (2014, p. 74).

*YouTube* appellerait donc à cet étourdissement par la mise en avant de toutes ces images en mouvements (ou fixes, celles qui encadrent le lecteur) et par une surcharge d'informations. Cette réflexion mène à la question : quel est véritablement l'attitude de consommation de ces vidéos (qui les regarde et comment)? Difficile de nier que la quête de clics soit une préoccupation importante chez les créateurs. Ou qu'il est possible de se perdre au fil des visionnements suggérés par les

---

<sup>29</sup> Il serait éventuellement intéressant de colliger ces points de vue, transmis par les utilisateurs qui laissent leurs commentaires et par les guides de création de vidéos mis en ligne par les *YouTubeurs*.

algorithmes en fin et en marge des vidéos. Sauf que la découvrabilité<sup>30</sup> des contenus par les spectateurs et la rétention des clics (abonnés) est au cœur des préoccupations de ceux qui tiennent des chaînes et qui sérialisent leurs productions. Cela favorise plutôt des expériences de création et de consommation uniformes et dirigées, c'est-à-dire identifiables par le moteur de recherche et par les algorithmes de suggestion des vidéos. Le contenu des chaînes est généralement resserré autour d'un objet (dans notre cas le jeu vidéo) et de quelques concepts, idées. Selon nous, il est plus habile d'étudier une vidéo comme faisant partie d'un projet sériel, plutôt que comme fragment d'un parcours virtuel au sein de la totalité des vidéos. De plus, l'approche de *YouTube* comme labyrinthe dans lequel les utilisateurs se perdent dans une consommation effrénée de contenus divergents ne concorde pas avec ce qui a été constaté quelques années plus tôt. En effet, l'étude menée par Burgess et Green entre 2007 et 2009 montre que les contenus variés peuvent être regroupés en catégories plutôt cohérentes. En analysant des vidéos des catégories « Most Viewed, Most Favorited, Most Responded, Most Discussed » parues entre août et novembre 2007 (4320 vidéos), les chercheurs ont été surpris par la mixité offerte entre vidéos professionnelles et amateurs : « True to the 'Broadcast Yourself' promise of YouTube, the survey of the most popular content looks to be weighted, just slightly [2177 of 4320 videos], in favor of user-created videos » (2009, p. 43). Au sein des productions d'utilisateurs, les chercheurs ont identifié les genres auxquels appartiennent les vidéos et il y a une certaine homogénéité :

A majority of these videos were vlogs (nearly 40 percent), the conversational form that is somewhat emblematic of YouTube's user-created content. Other genres included user-created music videos (15 percent) – including fanvids, and anime music videos; live material (13 percent) – musical performances, sporting footage, and 'slice of life' footage; and informational content (10 percent) such as newscast, videogame reviews, and interviews. Scripted material (8 percent) such as sketch comedy, animation, and machinima – animation made using video-game engines often created by capturing and editing choreographed gameplay – all made up a small part of the sample. New or unclassifiable genres, many of them exhibiting a fascination with the manipulation of technique rather than following any established form (discussed below) made up around 10 percent of the sample (2009, p. 43).

---

<sup>30</sup> Comme l'explique l'*Office québécois de la langue française*, la découvrabilité est le « Potentiel pour un contenu, un produit ou un service de capter l'attention d'un internaute de manière à lui faire découvrir des contenus autres. Notes : L'emploi, notamment de métadonnées, d'algorithmes de recherche, de mots-clés, d'index, de catalogues augmente la découvrabilité d'un contenu, d'un produit ou d'un service » (Office québécois de la langue française. 2016. « Découvrabilité ». En ligne. Dans *Le grand dictionnaire terminologique*. <<http://bit.ly/2p3SdII>>).

La création d'ovnis audiovisuels n'est donc pas encouragée<sup>31</sup>. La viralité à tout prix n'est pas un projet qui permet de bâtir une relation avec les utilisateurs sur le long terme.

Toutes les caractéristiques que nous avons présentées permettent de séparer *YouTube* des autres supports de diffusion de vidéos sur le jeu vidéo : de l'organisation des vidéos, à la mise en série des contenus en passant par les limites aux projets créatifs des *YouTubeurs*. Nous devons éclaircir notre choix de plateforme en ligne.

### 2.2.1 Pourquoi se limiter à *YouTube* et comment étudier le contenu disponible?

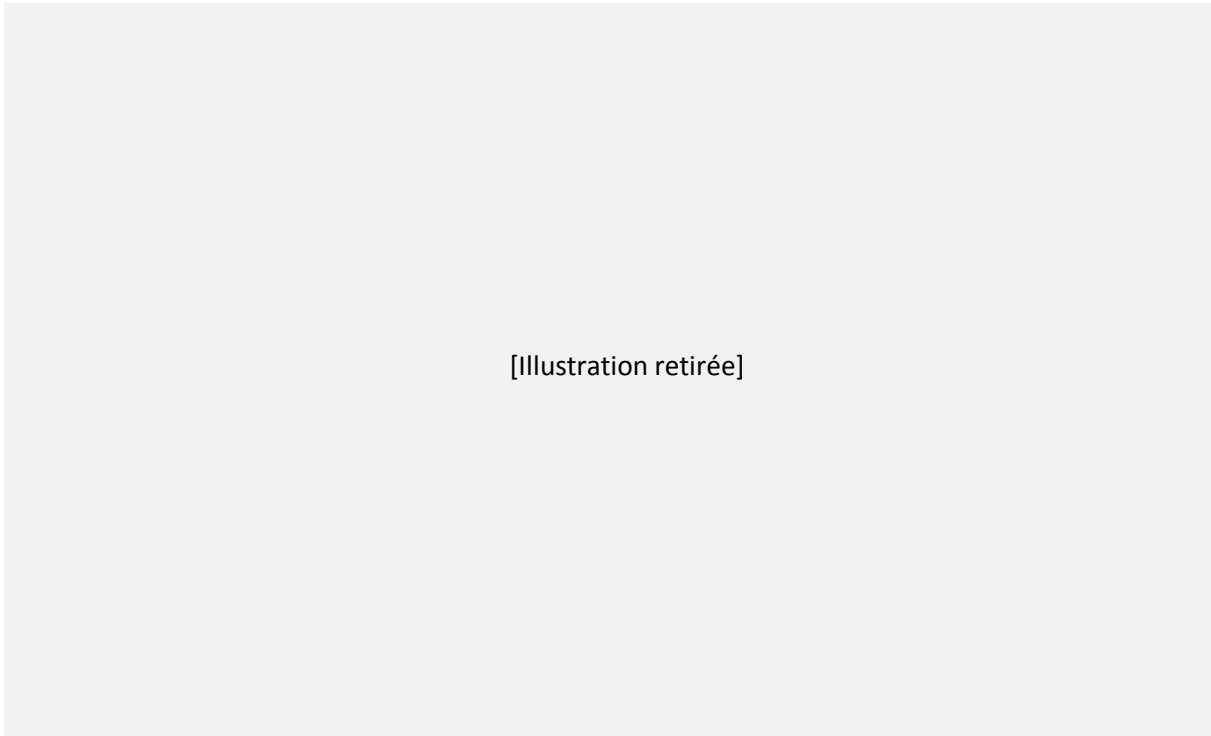
Plusieurs raisons nous poussent à limiter notre étude sur ce support. Tout d'abord, il est plus facile de naviguer dans les contenus mis en ligne sur *YouTube* que sur les autres plateformes qui proposent plutôt de la diffusion en direct (« live streaming ») telles que *Twitch* (2006-présent), et *Ustream* (2007-présent), ou les services de partage et de visionnements de vidéos en direct intégrés aux consoles Xbox ONE (via le réseau *Xbox Live*, 2013-présent) et PlayStation 4 (par le *PlayStation Network*, 2013-présent). Deuxièmement, les outils de recherche développés par Google sont puissants et faciles d'utilisation. Sans oublier que les quatre services mentionnés permettent de transférer les diffusions passées sur *YouTube*. Troisièmement, la quantité et la variété de vidéos qui présentent des états de jeu<sup>32</sup> est tellement importante qu'il n'est pas possible de tout étudier. Enfin, malgré une certaine crainte que les vidéos peuvent disparaître du jour au lendemain (comme nous l'avons souligné plus tôt, il s'en faut de peu), nous pouvons les archiver puisque de nombreux outils sont disponibles. Pour ne nommer qu'un exemple d'application qui offre la possibilité d'archiver des informations, le logiciel libre *youtube-dl* (2011-présent) permet de télécharger la vidéo, l'image qui sert de vignette à la vidéo (*thumbnail*), la description et les métadonnées (j'aime, je n'aime pas, nombre de visionnements, mots-clés). Ce genre de programme permet de sauvegarder une « copie parfaite » de la vidéo et des différentes informations. Par contre, on perd plusieurs données qui sont complémentaires à l'expérience de visionnement sur *YouTube* : les commentaires, les annotations intégrées via la plateforme, ou encore, les vidéos suggérées en marge du visionnement. Comme on peut le voir dans la capture d'écran du site *YouTube* prise à partir d'un navigateur web (Figure 15), les

---

<sup>31</sup> Il serait intéressant de reproduire l'étude de Burgess et Green à partir des contenus sur le jeu vidéo pour constater comment les vidéos se répartissent en catégories.

<sup>32</sup> C'est-à-dire, le résultat audiovisuel de l'actualisation du jeu à un moment (ou pour une séquence) précis(e).

annotations (les fenêtres « Subscribe! » et « Episode 2 >> ») ne sont pas directement intégrées à la vidéo. Il s'agit plutôt de bannières apposées sur la vidéo et qui peuvent être cliquées. À la droite du lecteur, les autres vidéos de la liste de lecture « Minecraft Tutorials - How to Survive & Thrive » apparaissent. Les informations sur la vidéo, diverses options (partage des vidéos, accès aux retranscriptions, options de signalement et statistiques) se retrouvent en dessous du lecteur. En bas à droite, il y a les vidéos suggérées. Enfin, beaucoup plus bas (hors de l'image), les commentaires sont dévoilés en ordre de popularité.



**Figure 15.** paulsoaresjr. 2011. « Minecraft Tutorials – E01 How to Survive your First Night (Updated!) ». En ligne. *YouTube*, 1<sup>er</sup> décembre. <<https://youtu.be/B36Ehzf2cxE>>. Consulté le 22 mai 2017.

Le type et la quantité de données à analyser (et à conserver) sont directement liés aux objectifs de recherche. Dans l'introduction du *YouTube Reader*, Snickars et Vonderau écrivent : « Suffice it to say that YouTube is not either-or. When changing the metaphor, one faces different horizons of use and enters an open-ended process of experiments and enterprises » (2009, p. 13). Il n'y a pas qu'un angle d'attaque, ce qui est souvent le cas lorsque l'on tente de cerner ce genre de pratique. Le problème alors réside dans la manière de faire parler ces différents points de vue entre eux, ce qui n'est pas nécessairement évident (et peut-être même utile). Par exemple, dans le *Reader*, chacun des chapitres aborde un cas particulier ou propose d'étudier quelques vidéos à partir de théories diverses. Si la plateforme est ce qui permet de réunir ces points de vue sous un même couvert, les multiples

manières d'envisager les interactions et contenus sur *YouTube* n'ont pas nécessairement de bases communes. Difficile d'y comparer les *vlogues* créés par des amateurs, la reprise de segments télévisés, le partage d'images d'archives (tant par des institutions que par des utilisateurs), l'émergence de productions plus professionnelles et les tentatives des médias traditionnels de conquérir ou de restreindre les interactions possibles sur *YouTube*. En ce sens, étudier les vidéos au spectre du partage d'expériences vidéoludiques nous permet de naviguer entre ces différentes sphères, étant donné que les quatre types de vidéos que nous avons retenues pour comprendre comment les jeux vidéo sont présentés dans les vidéos se rattachent de près ou de loin à ces objets et à leurs problématiques. Toutefois, le cadre théorique (chapitre 3) que nous avons sélectionné pour analyser les relations qui animent les *speedruns*, *machinimas*, *let's plays* et *longplays* et que nous voulons comparer (chapitre 4) ne s'arrime pas aisément aux textes du *Reader*. Tout comme au système de classification préconisé dans l'étude de Burgess et Green (2009). Cependant, nous pouvons nous inspirer des cadres méthodologiques de ces textes pour élaborer nos procédés de recueillement et de classifications des vidéos.

Comment le jeu vidéo est-il transmis par la captation, réagencement et présentation d'anciens états de jeu? Lorsque l'on considère l'ensemble de la production fait par les YouTubeurs, certaines pratiques ou mise en scène des expériences vidéoludiques se sont cristallisées en catégories (plus ou moins bien définies) et présentent ces traces différemment. Il est possible de dresser une liste de ces types de vidéo (dont certains ont déjà été mentionnés). Il y a des *longplays*, des bandes sonores originales de jeux (*let's listen*), des remix de bandes sonores (*soundtracks*), des critiques, des palmarès (tops), des *previews*, des revues (*reviews*), des *speedruns*, des analyses et animation de parties compétitives (*shoutcasting*), des publicités (trailers) ou bien des publicités montrant de la jouabilité (*gameplay trailers*), des *let's plays*, des vidéos de trucs et astuces (*tips & tricks*), diverses compilations, des vlogs sur le jeu vidéo, des nouvelles et actualités, des (unboxing), des *let's plays* narratifs (*narrative let's plays*), des tutoriels, des *machinimas*, des *playthrough*, ou encore des *walkthrough*<sup>33</sup>. Comme nous l'avons démontré dans le premier chapitre, ces catégories de vidéo ne

---

<sup>33</sup> Plusieurs de ces types de vidéo seraient à définir puisqu'ils englobent des pratiques similaires. Il est possible de faire une classification sommaire ne reposant pas sur une étude exhaustive des contenus de ces vidéos et de leur acception. C'est le cas des *let's play* et *playthrough* qui mettent plutôt en scène le joueur qui complète un jeu spécifique, alors que les *walkthrough* et tutoriels sont généralement créés pour aider d'autres joueurs à

sont pas exclusives à *YouTube* et n'englobent pas la totalité du contenu partagé. Plusieurs s'inscrivent dans une continuité avec les pratiques promotionnelles et journalistiques (qui émergent dès le début des années 80). D'autres trouvent leurs sources dans les pratiques de joueurs qui écrivent et publient des guides de jeux sur le web. Ou qui s'échangent, sur vidéocassette ; CD-ROM ; DVD puis par le web, leurs exploits vidéoludiques sous formes de vidéos.

En résumé, nous constatons que *YouTube* comporte une structure propre qui oriente la manière de partager et de visionner des vidéos. Ce portrait des outils mis en place par les développeurs nous aide à mieux comprendre comment les limitations ont une influence sur la création des vidéos mises à la disposition des spectateurs. Nous avons également circonscrit les problèmes liés aux systèmes de signalement qui peuvent porter préjudice à ceux qui tentent de mettre de l'avant certains contenus ou qui ne partagent pas une vision positive du jeu abordé dans la vidéo. Sans compter que les outils intégrés à *YouTube* pointent vers une sérialisation des contenus. Enfin, nous avons exposé les diverses raisons qui nous poussent à limiter notre analyse à ce qui est disponible sur cette plateforme.

---

compléter le jeu (l'accent étant donc mis sur la marche à suivre). Nous nous contenterons de définir les quatre genres de vidéos retenues dans le quatrième chapitre, soit les *let's play*, *longplays*, *machinimas* et *speedruns*.



## **Chapitre 3 : Transformation du jeu par la vidéo : boniment, double performance**

Or, la valeur ajoutée du texte sur l'image va bien au-delà d'une opinion plaquée sur une vision (ce serait facile à contrer), et c'est la structuration même de la vision qu'elle engage, en la cadrant rigoureusement (Chion [1990] 2013, p. 12).

Plusieurs historiens de l'art et du cinéma ont identifié des intervenants qui ont eu des fonctions se rapportant à la transmission de commentaires. Malgré leurs appellations diverses, des liens peuvent être tissés entre l'admoniteur en peinture, le meneur de jeu au théâtre, les projectionnistes de lanternes magiques et les bonimenteurs. Il nous apparaît évident que les *YouTubeurs* s'inscrivent dans cette tradition du commentaire d'œuvres. Avant de nous concentrer sur les *YouTubeurs*, nous nous pencherons brièvement sur les figures de commentateurs énumérées ci-dessus. Ensuite, nous aborderons les concepts de performance et de double performance. Enfin, nous définirons les relations particulières qui émergent lors du commentaire de jeux vidéo.

### **3.1 De quelques figures du commentateur**

Alain Laframboise présente en 1980 sa thèse intitulée « *L'istoria* dans la fabrication de l'image, XVe-XVIe siècle ». Elle est publiée en 1989 sous le titre *Istoria et théorie de l'art*. Laframboise aborde la figure de l'admoniteur, un type de personnage en peinture rencontré dans plusieurs tableaux en Italie au XV<sup>e</sup> siècle et durant la Renaissance. Il a également dirigé Gaétane Marsot qui a fait son mémoire de maîtrise sur la figure de l'admoniteur (1985). Dans le sillon de leurs recherches, Laframboise et Marsot ont fait la lumière sur des acteurs qui ont occupé des fonctions similaires à celui de l'admoniteur, soit les chœurs dans les tragédies Grecs, ainsi que les « portocolle » ou « meneurs de jeu » dans le théâtre au Moyen-âge en Italie et en France. Dans son ouvrage *Du littéraire au filmique* (1988), André Gaudreault s'intéresse entre autres aux transitions qui ont marqué les débuts du cinéma. Il aborde les ressemblances entre les spectacles de lanterne magique et les projections filmiques par la narration offerte par le bonimenteur, présenté comme une sorte de facilitateur de la transmission des récits pendant la période 1895-1910. Gaudreault se penche sur l'émergence du cinéma. En collaboration avec Germain Lacasse, il décrit dans l'article « Fonctions et origines du

bonimenteur du cinéma des premiers temps » (1993) le rôle qu'a joué l'acteur du même nom. Dans son analyse historique, Gaudreault fait des rapprochements entre le bonimenteur et l'admoniteur tel que présenté par Laframboise (1989) et Marsot (1985) pour indiquer à son tour que le commentaire d'œuvres ne date pas des débuts du cinéma, mais que cette pratique s'inscrit plutôt dans une certaine continuité. De son côté, Germain Lacasse a poursuivi ses recherches sur le bonimenteur et a présenté un mémoire (1993), ainsi qu'un doctorat (1996) publié ensuite sous forme de livre et intitulé *Le bonimenteur de vues animées* (2000).

### 3.1.1 L'admoniteur et le meneur de jeu

La réflexion de Laframboise (1989) est plutôt dense. Il s'appuie sur de nombreuses interprétations des textes d'Alberti et analyses d'œuvres de peintres européens depuis le XV<sup>ème</sup> et qui sont rattachés de près aux enseignements d'Alberti. À la suite de ces spécialistes, Laframboise avance que les tableaux ne sont pas seulement des adaptations fidèles d'événements ou de textes bibliques, mais mettent de l'avant le discours que l'artiste tente de transmettre aux spectateurs (1989, p. 24-25). En d'autres mots, les peintures ne sont pas des histoires représentatives d'événements tirés de récits mythologiques ou religieux. Elles se servent plutôt de ces événements connus par une bonne partie de la population afin de construire un récit porteur d'un message, un peu à la manière du sermon (1989, p. 24-25). Cette argumentation se nomme *l'istoria*, dont la définition est tirée d'un texte de Charles Seymour Jr. :

D'abord, c'est un terme tout à fait intraduisible. Ce n'est ni l'« histoire » dans notre sens moderne ni une « narration » appliquée à la peinture; *l'istoria* implique l'idée aristotélicienne d'« imitation » d'une action qui prend place dans le temps et dans le monde naturel (*praxis* ou *mimésis*). Il semble aussi que le concept ait été enrichi par d'autres éléments aristotéliens de théorie poétique, en particulier ce qu'Aristote appelle *mythos* ou l'élément d'une intrigue ou d'un scénario, *éthos* ou l'élément du caractère humain en action dans un environnement, et *dianoia* qui signifie un élément de matériel didactique plus profond opposé au sujet plus évident et plus « littéral » introduit sous la rubrique du *mythos* (Seymour 1968 dans Laframboise 1989, p. 88).

Ce message évoqué passe par un des protagonistes dans les tableaux de cette époque. Laframboise souligne que les versions latine *Della Pittura* (1435) et italienne *De pictura* (1436) du traité d'Alberti font mention d'un commentateur dans *l'istoria* et « qu'il faudrait [le] nommer admoniteur » (1989, p. 50). Ce personnage a pour fonction de diriger le regard du spectateur. C'est lui qui fait le pont entre ce qui se déroule dans la fenêtre et la personne devant le tableau :

Participant de l'univers de l'image mais s'introduisant dans celui du spectateur, l'admoniteur indiquera donc ce qu'il faut voir et comment; il sera une sorte de deuxième événement, de deuxième temps dans la conscience du spectateur. [...] Il y a donc deux temps de perception de la scène : le sien, le mien. Il est dans l'image comme spectateur (un seul plan), mais on le découvre ensuite nous disant : "Attention à ce que tu vois!" [...] L'admoniteur indique donc comment comprendre le drame représenté par le peintre (Laframboise 1989, p. 50-51).

Pour Laframboise, les gestes et la posture du corps de l'admoniteur sont à la fois conjoints et en prolongation avec les autres corps des personnages dans le tableau (1989, p. 51-52). Comme il l'écrit : « Si on envisage l'*istoria* représentée et connue du spectateur comme une sorte de premier sens, les genres de l'admoniteur en constitueront un second (ils interviennent sur le premier). Et alors on quitte l'illustration... Un second sens, un second point de vue, littéralement » (1989, p. 52). En d'autres mots, l'admoniteur ne commente pas directement les événements mis en scène dans le tableau. Il suggère plutôt un certain ordre de lecture (1989, p. 50), et supporte la création d'un deuxième sens, qui lui se rapproche du sermon par ses vertus didactiques ou argumentatives. Dans une présentation sur *Les pratiques de détournement en jeu vidéo* (Homo Ludens<sup>34</sup>, Université du Québec à Montréal, 28 avril 2017) Fanny Barnabé a pointé justement vers cette seconde posture (ou possibilité de mise en récit des jeux vidéo) que les *let's players* peuvent mettre en œuvre lorsqu'ils s'enregistrent en train de jouer. Elle a donné l'exemple de PewDiePie<sup>35</sup> qui se moque des codes des jeux vidéo d'horreur en jouant à *Outlast* (Red Barrels, 2013) et qui se trouve à détourner le jeu. Par exemple (Figure 16), l'auteur de la vidéo ironise sur le fait que l'utilisation de la webcaméra lui permet de mettre des vidéos sur *YouTube*. Il regarde la webcaméra et la pointe pendant que l'avatar en jeu utilise une caméra au poing pour pouvoir éclairer les lieux plus sombres. La mise en abyme du *YouTubeur* dure quelques instants dans la vidéo. La plupart du temps, il se contente de jouer au jeu en commentant de manière humoristique l'état des lieux et personnages qu'il croise dans les couloirs de l'asile. Mais parfois, il semble perdre son statut d'animateur. En fait, il retourne à une simple position de simple joueur. Par exemple, alors qu'il pense avoir échappé à un ennemi, PewDiePie rallume sa caméra (en jeu) et se fait surprendre (Figure 17). Il pousse de nombreux cris et s'agite. Sa réaction est, en quelque sorte, un gage d'authenticité.

---

<sup>34</sup> Le groupe Homo Ludens « s'intéresse aux pratiques ludiques et à la communication en ligne » (Homo Ludens, <<http://homoludens.ca/qui-sommes-nous/>>).

<sup>35</sup> Il est le *YouTubeur* le plus populaire toutes catégories confondues et compte plus de 57 millions d'abonnés à ce jour (VidStatsX 2017a, s.p.).

[Illustration retirée]

Figure 16. PewDiePie. 2013. « SCARIEST GAME? - Outlast Gameplay ». En ligne. *YouTube*, 13 juillet. <<https://www.youtube.com/watch?v=CrGa54rpvF4>>. (00:08:34).

[Illustration retirée]

Figure 17. PewDiePie. 2013. « SCARIEST GAME? - Outlast Gameplay ». En ligne. *YouTube*, 13 juillet. <<https://www.youtube.com/watch?v=CrGa54rpvF4>>. (00:09:56).

PewDiePie adopte les deux positions de l'admoniteur au fil de ces vidéos : son commentaire et sa posture devant la webcam (Figure 16) modulent de manière humoristique la réception du jeu et

pointe vers une seconde lecture d'*Outlast*, alors que dans d'autres moments il est pris par l'intensité offerte par le jeu. Lorsqu'il sursaute après avoir été découvert par un ennemi (Figure 17), il retourne à sa position de joueur. D'une minute à l'autre, il peut reprendre la position de joueur effrayé, tandis que l'instant d'après, son commentaire vise directement les spectateurs de la vidéo publiée sur Internet. Ce changement constant de la position du *YouTubeur* (joueur-commentateur) par rapport au jeu offre aux spectateurs plusieurs pistes de lecture de l'œuvre vidéoludique. Cette double posture de l'admoniteur a été assumée au théâtre par une sorte d'animateur qui faisait le lien entre les spectateurs et les événements se déroulant sur scène.

En effet, un autre personnage a joué le rôle d'intermédiaire entre la pièce (ou le texte religieux) représentée et le public. Laframboise et Marsot rapportent que l'admoniteur a été employé de manière semblable pour le *festaiuolo*, aussi nommé *portocolle* ou meneur de jeu. En fait, le rôle de ce meneur de jeu au théâtre est plutôt varié selon les sources consultées et il n'est pas à confondre avec le *donjon master*, même si certaines fonctions convergent. Surnommé maître de jeu (MJ) en français, le *donjon master* (DM) est un rôle attribué à celui qui met en place des parties de jeu de rôle sur table. C'est celui qui élabore ou met en application des scénarios (aussi appelés quêtes) au sein d'une campagne. Un scénario de jeu de rôle sur table est une sorte de guide de référence pour le *donjon master* qui contient des cartes des endroits à explorer, des chartes pour les combats, des descriptions détaillées d'ennemis, de lieux ou d'éléments culturels du monde fictionnel proposé (et dont les composantes sont généralement connus par les participants ou dévoilés au fil des parties). Les éléments présentés dans ces guides peuvent être appliqués plus ou moins strictement. Le *donjon master* est également l'arbitre lorsque des questions émergent lors de l'application des règles, problématique qui émerge généralement lors des phases d'exploration et de combat (Wyatt & al., 2008). Dépendamment du style du *donjon master* et des attentes des joueurs, il peut laisser plus de place à l'interaction ou diriger (plus ou moins subtilement) les actions à effectuer. Les différentes étendues de choix offerts aux joueurs (ou saisis par ces derniers) font en sorte qu'une partie peut se situer plus près de l'émergence ou de la progression. Jesper Juul définit ces deux styles de jeu dans son livre *Half-Real* ([2005] 2011). Les jeux de progression sont composés de séries d'actions à effectuer dans un ordre précis et restreignent les possibilités offertes aux joueurs (p. 72-73). Alors que les jeux d'émergence ne demandent pas nécessairement une quantité importante de règles, mais permettent aux joueurs une grande liberté d'action (p. 73-75). Si le *donjon master* est celui qui se

trouve à être l'agent qui négocie à la fois le récit et les états de jeu pour les joueurs<sup>36</sup>, le meneur de jeu du théâtre du Moyen-âge mentionné par Laframboise et Marsot occupe lui aussi plusieurs rôles, mais n'a pas un impact aussi direct sur le déroulement des pièces. Il pouvait être souffleur pour aider les autres acteurs du Mystère, lisait le prologue, il résumait les événements précédents aux spectateurs (la présentation de certains Mystères pouvait durer plusieurs jours), clôturait les présentations, et s'adressait directement aux spectateurs pour identifier les lieux, les personnages ou l'attitude à avoir vis-à-vis les événements représentés. Sa capacité d'interagir directement avec l'auditoire est plus près de ce qui était pratiqué par les lanternistes et bonimenteurs de vues animées que des fonctions et interactions rendues possible par le *donjon master*.

### 3.1.2 Le lanterniste et le bonimenteur

Le commentaire de successions d'images projetées n'émerge pas lors de l'invention du cinématographe, mais trouve plutôt sa source dans les spectacles de lanternes magiques. Dans *Du littéraire au filmique* (1988), André Gaudreault fait justement le lien entre les deux types de spectacles en soulignant que

[...] la narrativité des histoires racontées par les montreurs de lanterne magique était en fait beaucoup plus redevable à la prestation du présentateur-bonimenteur, du conférencier, qui faisait office de narrateur, de conteur, qu'à la suite des images, peu nombreuses et immobiles, présentées par les plaques successives (1988, p. 164).

À propos de la place du commentaire par rapport aux images, cette précision est apparentée à certaines directives données par Thomas Cradock Hepworth dans son guide *The Book of the Lantern* publié en 1888. En effet, celui-ci présente pour les débutants en la matière, ou pour ceux qui veulent agrémenter leurs présentations, diverses techniques et moyens de procéder pour assurer une bonne qualité de projection. Les présentations pouvaient aussi bien être de nature pédagogique, religieuse, ou simplement créées pour le plaisir. Dans les trois cas, le texte précède généralement l'emploi d'images. En ce qui concerne la présentation d'images qui viennent appuyer un texte déjà existant, Hepworth écrit :

Again, in composing a lecture which is illustrated by lantern pictures, care must be taken to so arrange it that the pictures come in naturally, and are not dragged in willy-nilly, as if they were in stock and must be shown at any price. The views should be the best of their

---

<sup>36</sup> Dans son mémoire de maîtrise intitulé « Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo » (2006), Dominic Arsenault compare le *donjon master* au système de jeu vidéo. Il présente avec justesse comment les relations qui s'établissent entre le jeu, le récit et les joueurs sont similaires.

kind, but must be altogether subservient to the text. [...] Let the lecturer look upon [the pictures] as the highlights of a work of art (1888, p. 266-267).

Malgré que le rythme de présentations des images puisse être assez rapide<sup>37</sup>, Hepworth note que les images ne suffisent pas à entretenir le public et ne peuvent pas améliorer à elles seules une présentation déficiente. De son côté, Rick Altman souligne que les récits de voyage enrichis d'images projetées peuvent prendre différentes formes selon le style préconisé par le présentateur. Pour appuyer ses idées, il se base sur les écrits des conférenciers John Lawson Stoddard et Elias Burton Holmes qui sillonnent divers pays et qui présentent leurs visites touristiques à des spectateurs (un peu comme le permettent les présentations offertes par *Les Grands Explorateurs* aujourd'hui). Altman note que la manière de raconter le voyage par les photos, indépendamment du pays visité et présenté, peut varier : le ton de Stoddard est plutôt didactique, voire encyclopédique (Altman 2007, p. 57), alors que Holmes reconstruit les espaces visités et fait comme si les spectateurs avaient été eux aussi témoins des scènes aux côtés de l'explorateur (Altman 2007, p. 60-61).

Les commentateurs de films ont également leur propre style et ont servi des objectifs variés. Germain Lacasse détaille et explique les différentes fonctions de ce commentateur de films dans *Le bonimenteur de vues animées* (2000). Contrairement à ce que Gaudreault expose (1988, 1993), le boniment ne s'est pas limité à la période attribuée au cinéma muet des premiers temps, soit de 1895 aux premiers films dits narratifs vers 1910. Et son rôle dépasse largement la transmission ou la création d'un récit pour les spectateurs : traduction des intertitres; vente même du film (entre autres par la qualité de sa performance); explication des images et de l'intrigue; jusqu'au boniment qualifié de performatif (Lacasse 2000, p. 125-128). Si les premières fonctions permettent de faire connaître et comprendre les images projetées aux spectateurs, le boniment performatif est étroitement associé à des pratiques dites de résistance et peut combiner un ensemble varié de ces formules (2000, p. 108-114). Le commentaire et la prestation du bonimenteur permettent une réappropriation de ce qui est présenté dans ces vues animées, soit en détournant le sens des intertitres, ou en localisant des portions de la trame narrative. C'est sans compter que les films ont été intégrés dans un ensemble d'autres performances telles que des chansons populaires, des pièces de théâtre, des monologues ou

---

<sup>37</sup> Durant la période de questions qui a succédé le spectacle de lanterne magique présenté dans le cadre du colloque *Cinema in the Eye of the Collector* Conference, Terry Borton mentionnait avoir interchangé les plaques de verre toutes les 30 secondes (en moyenne) durant la présentation (Borton, Borton et Stewart 2017). Le changement continu des images et le commentaire offraient un rythme soutenu, contrairement à ce que suggèrent les textes de Gaudreault et d'Hepworth.

encore des spectacles burlesques, renforçant ces pratiques d'appropriation (2000, p. 114-123). Lacasse présente plusieurs cas de spectacles qui s'articulent aux projections de films, mais concède que les exemples et témoignages de boniments sont rarissimes. L'industrie et la critique cinématographique veulent que les films s'autonomisent et qu'il ne soit plus possible de faire dévier les messages proposés par les films. À propos des tentatives de contrôle des discours faits par les bonimenteurs, l'auteur écrit :

Le boniment était cependant un lieu aléatoire, échappant trop facilement au contrôle des institutions [de productions, religieuses ou politiques], c'était une position qui empêchait l'avènement d'une institution parce que les discours étaient trop difficiles à contrôler<sup>38</sup>. Il n'est donc pas étonnant que les instances de production aient préféré intégrer le discours au film dès que furent apparues les figures permettant de le faire : intertitres, montage, échelle de plans et autres procédés internes au film. Ces figures proprement cinématographiques ont réduit la liberté de manœuvre de l'exploitant et accentué le contrôle du producteur (2000, p. 164)

Ce faisant, les textes qui mentionnent le bonimenteur ne sont pas légion après 1910 (2000, p. 114). Les codes cinématographiques sont bien en place et la critique considère le boniment de manière négative. Cela ne nous empêche pas de considérer le commentaire d'œuvres vidéoludiques à la lumière du boniment performatif. Il est important de définir ce que Lacasse entend par la performance et la manière dont elle s'articule au sein des représentations cinématographiques.

### **3.2 Définitions de la performance et de la double performance**

Pour mieux cerner les relations que le boniment performatif permet de créer entre le film projeté, le bonimenteur et les spectateurs, nous devons définir le concept de performance. Lacasse se base sur les travaux du folkloriste Dell Hymes et des textes du chercheur Paul Zumthor (lui-même influencé par Hymes) qui décrivent la poésie au Moyen-âge et les différentes facettes qui composent la performance, plus particulièrement celle qui met de l'avant la voix humaine. Les trois chercheurs se basent sur une définition composée de quatre critères qui permettent d'identifier une performance. En utilisant la formulation qu'en fait Zumthor dans son livre *Performance, réception, lecture* (1990)<sup>39</sup>, nous pouvons détailler le tout point par point.

---

<sup>38</sup> Tel que présenté dans le chapitre précédent, il est difficile pour les développeurs de jeux vidéo de restreindre les commentaires ou de modifier la manière avec laquelle les joueurs interagissent avec le jeu, à moins d'utiliser les outils en place pour bloquer des vidéos.

<sup>39</sup> Tout comme Lacasse, nous avons décidé de reprendre la reformulation de Zumthor des quatre critères de la performance posés par Hymes puisqu'elle est très limpide.



Le premier critère est formulé ainsi : « [...] la performance est reconnaissance. La performance réalise, concrétise, fait passer de la virtualité à l'actualité quelque chose que je *reconnais* » (Zumthor 1990, p. 34). Cela peut sembler banal, mais pour un spectateur qui n'est pas en mesure d'identifier les actes d'une personne comme étant de la performance, il n'y en a tout simplement pas (pour ce spectateur-là). Ce manque de reconnaissance peut être dû à une mauvaise performance, ou à des lacunes dans les connaissances du spectateur. Pareillement, la culture est un vecteur important de la reconnaissance. Comme nous l'avons soulevé précédemment, c'est pour cette raison que le boniment perd de sa légitimité pour les critiques lorsque les films ont intégré la plupart des codes narratifs après 1910. Le commentaire ou certaines pratiques autour de jeux vidéo ne semblent pas légitimes pour certains spectateurs. Nous avons abordé les débats qui entourent la diffusion de matchs compétitifs au sein de chaînes télévisées qui présentent des sports traditionnels. Dans ce cas, il n'y a pas reconnaissance des performances vidéoludiques au même titre que pour les autres sports chez ces spectateurs. Chaque *YouTubeur* offre une performance qui est identifiée comme telle par des groupes de spectateurs (et ignorée ou non reconnue par d'autres groupes). Cela permet à de multiples personnes de créer des vidéos autour des mêmes jeux.

Le deuxième critère concerne le contexte. Zumthor écrit :

[la] performance se situe dans un contexte, à la fois culturel et situationnel; dans ce contexte; elle apparaît comme une «émergence», un phénomène qui sort de ce contexte en même temps qu'il y trouve place. Quelque chose se crée, atteint sa plénitude, et par là même transcende le cours ordinaire des événements (1990, p. 34).

Comme nous l'avons décrit dans les deux chapitres précédents, la captation audiovisuelle de jeux et les divers moyens de diffuser les vidéos créent des contextes différents pour l'émergence des performances. Les analyses de *Starcraft II* par Day[9] n'auraient pas trouver place dans les guides en vidéocassette. L'inverse est aussi vrai : des spectateurs ressentent de la nostalgie en re-visionnant les guides en vidéocassettes numérisées, alors que ceux qui n'ont pas connu le contexte original trouvent ces mêmes productions désuètes. Dans les deux cas, le visionnement permet de créer une expérience chez les spectateurs qui se démarque de leur quotidien. Bien que nous puissions identifier d'autres types de relation spectacle-spectateur qui ne demandent pas l'attention complète de la personne qui regarde (par exemple, laisser une vidéo jouer pendant que l'on fait autre chose), il n'en demeure pas moins que ce spectacle sort de l'ordinaire.

Le troisième critère pose l'importance de la position de la personne en performance : « *performance*, qui est une conduite dont un sujet assume ouvertement, fonctionnellement, la responsabilité » (Zumthor 1990, p. 34). Un exemple tiré du texte d'Hymes permet de comprendre comment le fait d'endosser cette responsabilité peut modifier grandement la performance. Pendant sa cueillette de données, ce chercheur a remarqué que le langage et surtout la manière de raconter les mêmes mythes par les mêmes personnes pouvait changer au fil du temps. L'une d'elles, Philip Kahclamet, l'aidait à étudier la grammaire et le lexique wishram<sup>40</sup>. Hymes rapporte que Kahclamet ne voulait pas transmettre les récits, en anglais tout comme en wishram. Il n'était pas confortable avec le rôle de « speaker », à l'exception de trois occasions (1975, p. 22). Pendant l'une d'entre elles, Kahclamet récitait le conte « The Crier » en anglais et est « entré en performance » (1975, p. 24) en prononçant les derniers mots en wishram. Il s'est donc laissé emporter, il est passé de la déclamation à quelque chose de plus<sup>41</sup>. Sans obstacles entre les deux parties et avec des connaissances similaires, la distance entre les deux personnes s'est suffisamment réduite et a créé un contexte favorable à une performance complète. Si la personne n'assume pas son rôle de performeur, la performance ne peut pas émerger pleinement.

Enfin, le quatrième critère vise les savoirs du spectateur : « [la] performance et la connaissance de ce qui est transmis sont liées, en ce que la nature de la performance affecte ce qui est connu. La performance, en quelque manière, modifie la connaissance. Elle n'en est pas simplement le moyen de communication; en la communiquant, elle la marque » (Zumthor 1990, p. 35). Les savoirs du spectateur prennent racine dans le contexte où la performance émerge et explique une bonne partie du processus de reconnaissance. Lorsque l'on tente de cerner les limites de la performance, les quatre critères sont intimement liés. Quand on ne connaît pas la difficulté d'un jeu, toutes les performances sont semblables.

Malgré une très grande différence entre la prestation d'une personne et la projection de film, cette dernière respecte les quatre conditions posées par Hymes. C'est pourquoi Lacasse propose d'éliminer

---

<sup>40</sup> Le folkloriste étudiait les histoires communiquées par les Chinook.

<sup>41</sup> « Code-switching, from one language to another, is here, I believe, a sign of 'breakthrough' into full performance. This case might be said to develop through three stages: Report: Translation: Full Performance » (Hymes 1974, p. 24).

une partie des obstacles qui se dressent entre la conception de la performance offerte en direct et celle qui caractérise la présentation d'événements déjà captés. Il écrit :

La performance est souvent assimilée à l'improvisation parce qu'on la définit par sa singularité : il s'agit d'une représentation unique, un événement qui ne sera jamais répété. La performance est surtout définie comme point unique dans le temps et l'espace de l'expérience humaine et c'est sans doute pour cette raison qu'elle est assimilée aux arts exécutés en présence de l'artiste. Mais si le performeur ou l'acteur ne peuvent se produire deux fois dans le même temps, l'œuvre audiovisuelle ne le peut pas vraiment davantage : deux copies du même film ne peuvent évidemment être présentées simultanément dans la même salle devant le même public (2000, p. 130).

L'unicité de la temporalité de l'événement (le film projeté en salle ou l'interprète qui chante sur scène), permet de rapprocher ces deux formes. Que se passe-t-il alors lorsque ce même film est commenté? Lacasse propose que le « film bonimenté pourrait enfin être qualifié de double performance, ou de performance dialogique puisqu'en plus de la présence du comédien qui commente et même parfois mime le film, l'image audiovisuelle, par sa matérialité, constitue elle-même une autre performance » (2000, p. 130). Il inscrit le bonimenteur comme acteur qui peut faire varier la réception du film, mais qui a, en plus, la possibilité de s'adapter au public d'une projection à l'autre et de rentrer en dialogue avec la performance filmique (2000, p. 130). Le bonimenteur a le contrôle sur une seule chose : sa propre performance. Le film se déroule indépendamment des efforts fournis par cet acteur. En ce sens, il n'est pas surprenant que Lacasse ait retrouvé des noms de bonimenteurs qui ont eu du succès : ils étaient reconnus par les critiques et spectateurs comme de bons commentateurs puisqu'ils arrimaient leurs discours aux images projetées, au même titre que les *YouTubeurs* populaires qui accumulent clics et abonnés sans égard aux jeux présentés.

### **3.3 Les *YouTubeurs*, les jeux et la double performance.**

Dans le contexte de présentation et de commentaires d'œuvres vidéoludique, la performance est un peu différente de celle offerte par le bonimenteur. Contrairement à la représentation cinématographique, les états de jeu n'évoluent pas nécessairement si le joueur reste inactif<sup>42</sup>. La performance offerte par les vidéos de jeu vidéo commentées diffère en ce point : le jeu « n'avance pas ». L'attention du joueur se trouve séparée en deux : il doit performer les bonnes actions en jeu

---

<sup>42</sup> Les *YouTubeurs* peuvent reprendre des éléments d'un jeu sans qu'il y ait eu interaction. Ils puisent directement dans les ressources du jeu (musique et images), ou trouvent d'autres sources pour créer leurs vidéos. Nous n'aborderons pas ce type de cas.

pour progresser et assurer qu'une attention constante est portée à la pertinence de ses paroles. En se rapportant à la définition de *transformative play*<sup>43</sup> de Katie Salen, qui admet que la manière de jouer peut modifier significativement le jeu, nous proposons de traduire ce concept par « joué transformateur ». Salen décrit ce concept en marge d'une exposition sur les pratiques de joueurs, qui présente des créations de vidéos à partir des moteurs de jeux *DOOM* et *Quake*, ainsi que la conception de photos-romans mettant en scène des décors et personnages tirés des *Sims* (Maxis Software, 2000). Comme nous l'avons souligné dans la note 13 (p. 25), l'auteure identifie que l'émergence du joué transformateur se produit lorsque « [...] the free movement of play alters the more rigid structure in which it takes shape. The play doesn't just occupy the interstices of the system, but actually transforms the space as a whole » (2002, s.p.). Le fait de jouer et d'enregistrer ses parties en prévision d'une diffusion éventuelle modifie considérablement la façon même que le joueur interagit avec le jeu : il devient à l'instar du jeu, performeur. Le contexte se trouve changé par la diffusion des actions effectuées par le joueur. En plus des manipulations qu'il doit effectuer, le joueur commente ses prouesses. La vidéo met alors en place une double performance, soit celle offerte par les actions posées par le joueur en interaction avec le jeu et le commentaire qui modulent la réception des événements, et ce, peu importe si la vidéo est/sera commentée (avant, pendant ou après l'expérimentation du jeu), ou qu'il y a montage des événements captés. Son commentaire sert à faire comprendre aux spectateurs certains aspects ou les divertit. Au même titre que le bonimenteur, le joueur est poussé à présenter les états de jeu dans le but de remplir diverses fonctions, que ce soit en mettant en récit la transition entre les niveaux du jeu, en traduisant les intertitres ou les dialogues textuels, en meublant les séquences plus calmes d'anecdotes variées sur ses expériences de jeu, ou en utilisant ce qui est présenté pour faire passer un message à caractère social ou politique. Le joué transformateur se distingue du *superplay* tel que décrit par James Newman. L'auteur écrit que le « superplay is a generic term that describes a range of gaming practices that differ significantly in their execution and implementation but that are bound together by a common desire to demonstrate *mastery* of the game through performance » (2008, p. 123, je souligne). Newman cadre les pratiques de jeux qui demandent une performance accrue de la part des

---

<sup>43</sup> Salen et Zimmerman reprennent mot pour mot la définition que Salen a écrite en 2002 pour expliquer le joué transformateur. Toutefois, ils concèdent que « whether or not we can consider play as transformative play depends on the way we frame the play experience » (2004, p.305). Un problème émerge alors : qu'est-ce qui ne peut pas être considéré comme du joué transformateur? Ou plutôt, quelle est la manière de jouer qui est considérée comme prévue ou normale selon l'interaction que le joueur a avec le jeu?

joueurs sous ce concept. En ce sens, le concept de joué transformateur admet plus d'objectifs que celui de *superplay* qui est plutôt : « the performance or enactment of gamer-designed and imposed challenges » (2008, p. 124) au sein d'un jeu, prenant en exemple la quête du pointage le plus élevé chez certains joueurs et la complétion la plus rapide pour les *speedrunners*.

Même si le *superplay* met l'accent sur le désir de maîtrise des jeux, certains recoupements peuvent être fait avec le joué transformateur. Il s'agit dans les deux cas de pouvoir démontrer comment l'interaction entre le joueur-performeur et le jeu est exceptionnelle, qu'elle sort de l'ordinaire. Newman soulève un point intéressant lorsqu'il introduit le machinima sous le concept de *superplay* : « [In *Dance, Voldo, Dance* (Brandt [2005] 2010)] we note not only the suspension of the gameplay imperative (a game in which 'two combatants battle to the death using their weapons of choice' but also its replacement with a parodic alternative [dancing]) » (Newman 2008, p. 146)<sup>44</sup>. Dans cette vidéo, le joueur a une grande maîtrise du jeu, mais ne s'en sert pas pour asseoir son autorité en tant que bon compétiteur. Il détourne plutôt le moteur du jeu pour effectuer un autre genre de performance, ce qui suppose la création d'autres types de relations entre le joueur et le jeu. Et éventuellement, avec les spectateurs.

Dans leur texte « Addressing the Preservation of Gameplaying : Archiving Actional Modalities (Execution, Resolution, and Strategy) », Simon Dor et Bernard Perron font eux aussi des rapprochements entre les vidéos commentées sur les jeux vidéo et le bonimenteur. Ils se penchent plus particulièrement sur le cas des jeux de stratégie en temps réel. Ils remettent en contexte divers documents qui témoignent des expériences variées de ce genre vidéoludique chez les joueurs. Au sein des vidéos qui mettent de l'avant un commentaire vocal, les moyens de présenter à la fois le jeu et le joueur peuvent grandement osciller. Ils argumentent que les vidéos non commentées n'ont pas les mêmes objectifs que les autres productions de contenus qui tirent profit des états de jeu enregistrés et que les relations entre le joueur, le jeu et les spectateurs s'en trouvent grandement modifiés :

---

<sup>44</sup> La vidéo a été créée à partir du jeu *Soul Calibur* (Namco, 1999) sur la console Dreamcast, enregistrée par une caméra (Sony DV) et mixée à l'aide d'un ordinateur. Elle a été mise en ligne à plusieurs reprises au fil du temps et sous différentes moutures. Brandt, Chris. 2010. « Dance, Voldo, Dance ». En ligne. *Brain Street Productions*. <<http://www.bainst.com/voldo.html>>. Consulté le 4 juillet 2017.

In the “performer-spectator” relationship highlighted by Lowood, there is a big difference between the longplays [as non-commented videos] and Let’s play videos [as commented videos]. [...] the maker of a longplay [...] is concentrating her activity to the sole gameplaying. On the opposite, the LPer is not only playing the game, he is also acting for the microphone or the camera. His role becomes similar to the early moving picture lecturer who, by describing, joking, dramatizing and interpreting the actions on screen, was as part of the show as the film itself (2015, p. 190).

Il est vrai que le simple fait de commenter marque fortement la performance du joueur<sup>45</sup>. Assurément, ce dernier se trouve à contrôler à la fois sa prestation vidéoludique et celle comme commentateur-animateur. Cela s’effectue à travers différents agencements entre les états de jeu, la captation sonore et visuelle de son corps<sup>46</sup>. Vers la fin de leur texte, Dor et Perron présentent quatre exemples de production qui reprennent des états de jeu de *Starcraft II: Heart of the Swarm* (Blizzard Entertainment, 2013), en mode multi-joueurs. Tout d’abord, ils mentionnent les vidéos *YouTube* du joueur White-Ra (WhiteRasc 2011, s.p.) qui présente des montages audiovisuels de parties précédemment diffusées sur sa chaîne *Twitch* (WhiteRa 2011, s.p.), mixés avec des bandes sonores créées par un artiste (DJ Amoureux). Pour Dor et Perron, « [this] kind of broadcast goes beyond the idea of learning the game from masters: the entertainment layer is quite present » (2015, p. 196). La compréhension des événements en jeu n’est pas ce qui est le plus important, mais un spectateur qui n’a aucune idée de ce qui se déroule ne reconnaîtra pas nécessairement la qualité de la performance offerte dans ce type de production (qui n’est pas commentée). Les risques d’incompréhension, ou de manque d’intérêt, sont grands pour une personne qui ne connaît pas bien le jeu ou ce genre d’œuvres. Les lacunes dans les connaissances des spectateurs sont partiellement palliées dans les autres vidéos de sa chaîne *YouTube* qui offrent des commentaires et explications de parties sur le vif. Le deuxième type de vidéo relevé par les deux auteurs est apparenté au *shoutcast*. Une personne commente une partie compétitive précédemment jouée par d’autres compétiteurs et s’exerce à commenter « en direct » (sans connaître l’issue de la partie) les événements à l’aide du fichier de reprise mis en ligne par un des joueurs. Le dynamisme est également important pour ce genre de vidéos, qui sont en quelque sorte des portfolios pour ceux qui aimeraient pouvoir animer des compétitions. Si la place du divertissement est importante, la compréhension des événements en jeu

---

<sup>45</sup> Ceci dit, il ne faut pas sous-estimer l’impact des choix faits par les joueurs qui ne font « que capter » leurs parties pour une transmission éventuelle. C’est pourquoi nous argumentons que la création de vidéos en prévision d’une future diffusion modifie à elle seule la manière de jouer et de présenter les éléments en jeu, indépendamment du commentaire.

<sup>46</sup> La performance technologique (version du jeu, matériel utilisé) peut aussi être prise en compte.

est primordiale. S'appuyant sur une vidéo de l'animateur Crota (CrotaGaming, 2011), Dor et Perron stipulent qu'une mauvaise compréhension de la partie peut amener à une grande disparité entre les événements représentés et la nature du commentaire (2015, p. 197). En effet, le *YouTubeur* a négligé une partie de l'interface pendant la lecture du fichier de reprise, ce qui a mené à une mauvaise interprétation de la partie. Crota donne un des deux joueurs gagnant alors que dans la carte miniature, on voit les unités adverses attaquer les bases du supposé vainqueur (2015, p. 197). Cela explique, dans leur troisième exemple, l'importance de la justesse des animateurs engagés pour faire l'animation de tournois de parties compétitives en direct (2015, p. 197-198). Enfin, ils présentent les vidéos du joueur Day[9]<sup>47</sup> qui met en ligne des analyses de parties compétitives. Durant celles-ci, il identifie les bons et mauvais coups faits par les divers opposants dans le but d'aider les joueurs à s'améliorer et à développer leurs compétences de lecture des états de jeu (2015, p. 198). À l'aide des fichiers de reprise, il fait une sorte de montage des événements en jeu et peut illustrer les divers points de vue possibles grâce aux outils offerts en jeu. Un point intéressant est soulevé par les deux auteurs : « Most of what must be archived to understand the evolution of a real-time strategy game is not explicit in gaming sequences; it is in the heads of thoughtful gamers who record their gaming and of commentators who interpret in details various performances » (2015, p. 198). Day[9] a créé ses vidéos sur une longue période de temps, ce qui permet un meilleur accès à la pensée du joueur et de sa relation avec le jeu. Si cette idée est attrayante, la quantité de vidéo à analyser afin de pouvoir saisir ces subtilités donne le vertige : même en ayant changé de jeu au cœur de ses analyses vers 2014, Day[9] a publié plus de 1900 vidéos sur le jeu *Starcraft II*. Il nous est possible de mieux comprendre le contexte d'émergence de pratiques de jeu en nous appuyant sur des documents divers. En comparant diverses façons de présenter un même jeu, Dor et Perron suggèrent que l'analyse des interactions entre le jeu et les joueurs peut se faire avec plus de précision.

Non relevée par Zumthor et Lacasse, une idée du texte d'Hymes pointe vers ce besoin de comparatif et mérite d'être explorée. Hymes propose d'étudier les variations entre les multiples performances qui mettent en scène des textes similaires, étant donné qu'un même récit peut changer au fil du temps. De cette manière, il est possible de constituer une meilleure image des diverses traditions et de leurs modes de transmission au sein de communautés spécifiques, que la performance soit pleinement réalisée ou non (1975, p. 19). Dans cette optique, l'étude des performances variées

---

<sup>47</sup> Day9TV. 2010-présent. En ligne. YouTube. <<https://www.youtube.com/user/day9tv>>.

autour d'un même jeu favorise la compréhension de la réception de ce jeu, mais permet aussi de comparer les performances entre elles, soit leurs styles et leurs effets sur la réception d'un même jeu. Cela ressemble beaucoup au concept de mise en série que nous avons abordé dans le premier chapitre. Dans les exemples présentés par Dor et Perron, l'étude de séries de vidéos autour d'une même œuvre permet de constater comment un ou des éléments de la performance ressortent et pointent vers des objectifs (atteints ou échoués) dans chacune des productions mises de l'avant, et ce, qu'il y ait montage en jeu ou suite à un enregistrement, l'ajout d'une bande sonore, commentaire explicatif ou non.

Nous avons abordé dans ce chapitre quelques figures de commentateurs dans les arts qui peuvent être reliées aux pratiques de captation et de diffusion d'états de jeu. Nous avons expliqué en quoi la performance du bonimenteur se rapproche de la performance offerte par les *YouTubeurs* et comment, tant au cinéma qu'en ligne, il peut y avoir émergence d'une double performance. En comparant différentes vidéos et leurs façons de présenter cette double performance, il sera possible de voir les objectifs qui animent les quatre styles de production que nous avons circonscrits.



## **Chapitre 4 : Vers une typologie des vidéos de jeu vidéo sur YouTube (?)**

Nous avons précédemment détaillé le contexte d'émergence des productions de vidéos sur le jeu vidéo. Puis celui qui guide notre vision des caractéristiques principales de la plateforme *YouTube* et de leurs impacts sur la création des vidéos. Enfin, nous avons comparé le boniment de film au commentaire de jeu vidéo par le concept de double performance. Il nous est maintenant possible de mieux circonscrire les quatre types de vidéos sélectionnés à partir des éléments présentés dans les chapitres précédents. Tout d'abord, nous cernerons le phénomène du machinima. Ensuite, nous analyserons la pratique du *speedrunning* et sa mise en vidéo. Puis, nous aborderons brièvement les limitations liées aux *longplays*. Finalement, les *let's plays* nous permettront de mettre les trois types de vidéos en perspective. Au fil de notre analyse, nous créerons des ponts entre les pratiques et soulignerons les distances qui séparent chacun de ces types.

### **4.1 Les machinimas**

Paul Marino, un professionnel de l'animation, publie en 2004 *The Art of Machinima*. Dans ce livre, il développe à la fois les bases théoriques et techniques qui alimenteront les chercheurs universitaires. La définition la plus simple qu'il offre pour le machima est la suivante : « it is defined as *animated filmmaking within a real-time virtual 3D environment* » (Marino 2004, p. 1). Trois parties composent ce type de vidéos : la création de films (par l'utilisation de la caméra virtuelle), l'animation (contrôle du mouvement des objets à l'écran) et le fait que le tout se déroule dans un jeu 3D qui permet d'effectuer les manipulations en temps réel (Marino 2004, p. 2)<sup>48</sup>. Si le critère de contrôle en temps réel des éléments est a priori important, deux méthodes (qui peuvent être utilisées conjointement) sont présentées dans le livre de Marino : la création de fichiers de reprise (Marino 2004, p. 3-5), ou la captation directement en format vidéo (et audio) éléments de jeu (Marino 2004, p. 272-90).

---

<sup>48</sup> Cela correspond avec la définition de l'*Office québécois de la langue française* : « Le terme *machinima*, apparu en 1998, est un mot-valise qui a été formé à partir de *machine*, *animation* et *cinéma*. Comme le mot *cinéma*, *machinima* est masculin » (Québec, Office québécois de la langue française 2012, p. 179).

Depuis le milieu des années 2000, de nombreux textes universitaires ont tenté de cerner le phénomène du machinima. Ces travaux élargissent les perspectives et définitions posées par Marino. Henry Lowood a publié plusieurs articles sur l'histoire de ces productions et leurs impacts dans les communautés de joueurs. Dans ses textes, Lowood mentionne quelques jeux de tir à la première personne (2006a et 2006b) et jeux de stratégie en temps réel (2006b et 2008) qui ont servis de base à la création de machinimas. Toutefois, d'autres œuvres vidéoludiques<sup>49</sup> et le développement d'émulateurs tels que NESTicle (Bloodlust Software, 1997)<sup>50</sup> qui permettent la création (et le partage) de fichiers de reprise<sup>51</sup> ne sont pas soulevés dans ses recherches. À la suite de Marino, Lowood mentionne l'importance des fichiers de reprise et de la captation d'états de jeu. Il ouvre la voie à une définition élargie du machinima en présentant quelques cas de vidéos qui mettent de l'avant des jeux en 2D et en rejetant le critère d'animation calculée en temps-réel. Sa vision du machinima dépend de l'angle d'analyse préconisé et varie au sein même de son argumentation.

Nous abordons les fichiers de reprise et les machinimas en quatre parties. Tout d'abord, nous devons spécifier ce qu'est un fichier de reprise et les possibilités qui s'offrent lors de la création ce type de vidéo. Par la suite, nous proposons d'étudier trois définitions du machinima : des animations calculées en temps réel dans les jeux, la captation audiovisuelle de jeux vidéo et la création d'animations à partir de jeu sans présentation de jouabilité.

#### 4.1.1 Qu'est-ce qu'un fichier de reprise?

Comme nous l'avons soulevé dans le premier chapitre, en analysant les suppléments de magazines et les vidéocassettes, Lowood identifie les fichiers de reprise comme étant à l'origine des machinimas (2006a, 2006b, 2008). Comment fonctionne un fichier de reprise (aussi nommé *replay*, *demo*, ou même *game film*)? Il s'agit d'une retranscription parfaite d'évènements qui se sont déroulés en jeu. Par exemple, dans le jeu *DOOM*, tous les mouvements et actions effectués peuvent être enregistrés sous un fichier de reprise. Une fois le fichier créé, la retranscription ne peut être lue que par le

---

<sup>49</sup> C'est le cas de *Stunt Island* (Disney, 1992), qui pourtant était au cœur de certains sites de partage actifs jusqu'en 2006 (Stunt Island Harbor 2006, s.p.). C'est également le cas des émulateurs, qui sont écartés des analyses historiques sur les *game movies*.

<sup>50</sup> Les informations sur l'émulateur ont été recueillies dans le livre *I AM ERROR: The Nintendo Family Computer / Entertainment System Platform* (2015) écrit par Nathan Altice.

<sup>51</sup> Mentionné précédemment, le site de Scott Kessler offrait aux internautes des « NES Movies » calculés à partir de l'émulateur NESTicle (Kessler [1998-1999] 2001).

moteur du jeu (le logiciel derrière le jeu)<sup>52</sup>, qui recalcule à l'identique (et en temps réel) les divers éléments de la partie précédente. Il n'est pas possible pour un spectateur d'une reprise de *DOOM* de changer de point de vue pendant la lecture du fichier<sup>53</sup>. D'autres moteurs de jeux, tels que *Starcraft* (Blizzard Entertainment, 1998) et *Starcraft II* permettent de visualiser d'anciennes parties en ayant le plein contrôle de la caméra (sans toutefois connaître le point de vue adopté par les joueurs). Les reprises donnent aussi accès à une partie (ou à la totalité) des informations associées à ces joueurs (ressources, unités, brouillard de guerre, etc.). Chaque moteur de jeu (et version de ces derniers) utilise des moyens de retranscription différents et n'offrent pas les mêmes options lors du décodage des informations. En soi, un fichier de reprise n'est pas un machinima (ou comme nous le verrons, un *speedrun*).

#### 4.1.2 Animations calculées en temps réel

Selon Michael Nitsche, c'est la création d'animations en temps réel à partir de jeux qui sépare les machinimas des autres types d'animations :

But here I want to advance an understanding of machinima as a media-specific form, not only as a production method heading toward a cinematic ideal but also as a playback method in the form of the real-time-rendered image. The constellation of performances available during the production phase might be obvious, but each playback reflects not only the cultural aspects (e.g., the player's original moves in the game world) but also the technological (e.g., the rendering speed of the reproducing computer and its software set up) and organizational (e.g., the camera angles can be altered by the user playing back the demo file) aspects (Nitsche 2011, p. 120).

Pour Nitsche, le machinima se trouve à être la création de courts métrages qui utilisent les capacités de calculs en temps réel offerts par les moteurs de jeux en 3D tels que *DOOM* et *Quake*. Ce qui démarque l'utilisation des fichiers de reprise des vidéos sur *YouTube* est la flexibilité offerte lors de la lecture des anciens états de jeu. Les reprises permettent une relecture des événements qui est (règle générale)<sup>54</sup> plus malléable. Les fichiers vidéo sont fixes une fois la captation d'une séquence de jeu

---

<sup>52</sup> Un moteur de jeu est composé du logiciel qui calcule les interactions entre le joueur et les éléments du jeu : « Game engines are the software platforms for handling graphics, game physics, artificial intelligence, the structure of game levels and file formats, editors, etc. » (Lowood 2004, p. 5).

<sup>53</sup> Une personne qui veut se donner la peine peut modifier les informations contenues dans le fichier de reprise à l'aide de logiciels tiers tel que *LMPC: The Little Movie Processing Centre* (Uwe Girlich, 1994-2000).

<sup>54</sup> Les différences qui animent les reprises ne sont pas clairement établies dans les exemples sur lesquels s'appuient Lowood et Nitsche. De plus, les logiciels qui permettent de modifier les fichiers sont mentionnés de manière anecdotique. Comme nous l'avons soulevé, tout un travail de défrichage serait à faire pour lister les

effectuée. Il est possible d'avoir recours au montage pour présenter divers points de vue dans une même partie, mais une fois la vidéo créée (ou mise en ligne), elle est fixe et les états de jeux ne peuvent plus être recalculés. Nous comparons ces deux formats de captation avec de la musique jouée par un piano mécanique. Le fichier de reprise est comme une carte perforée : à elle seule, la carte ne joue pas de musique et il faut un piano mécanique compatible pour réentendre l'œuvre. On peut créer une copie de la carte perforée et la modifier pour faire varier la musique lorsque rejouée par le piano mécanique. Il est également envisageable d'enregistrer cette chanson jouée par le même piano mécanique en format numérique pour pouvoir la réécouter sur d'autres appareils. Une fois numérisée, d'autres opportunités de transformations s'ouvrent.

Conséquemment, cette définition du machinima défendue par Nitsche ne se rapporte pas à ce qui est présenté (et possible) sur *YouTube*. Les reprises permettent l'émergence d'une double performance (celle du moteur du jeu en relation avec celle du joueur), mais les deuxième et troisième définitions se rapportent plus à nos questionnements.

#### 4.1.3 Captation audiovisuelle et diffusion d'états de jeu

Si Lowood identifie les fichiers de reprises comme étant la base de la création des machinimas, les multiples exemples qu'il soulève et les explications qu'il fournit penchent plutôt vers une deuxième définition du machinima : la création de vidéos qui mettent en scène des jeux vidéo et leurs utilisations. Comme l'exprime Lowood dans le *Machinima Reader* :

Players enjoy game-based replay movies as game film for following and learning from superior players and thus improving their own player skills. They watch machinima videos for entertainment but also understand them as a mix of commentary, paratext, and insider-joke referencing of specific games, usually those with which a particular piece of machinima was itself created. As spectators of replays or machinima, players deconstruct what they see as a mix of skills, actions, play, performance, and tricks that go into making these game-based video (2011, p. 6)

Dans cette optique, toute vidéo mettant en scène des œuvres vidéoludiques est considérée comme un machinima, indépendamment des objectifs visés lors de la création des vidéos, ce qui rend la

---

(moteurs de) jeu qui permettent l'utilisation des fichiers de reprise et ce que chacun d'entre eux permet (point de vue fixes ou libres, informations disponibles ou non, et ainsi de suite). Des recherches similaires sont à faire pour les logiciels qui offrent la possibilité d'apporter des changements aux fichiers de reprise.

catégorie inefficace. En cherchant sur *YouTube* les vidéos qui associent le mot machinima à leurs productions<sup>55</sup>, il est possible de constater l'étendu de ce genre de vidéo en deux exemples.

Le premier est le fichier de reprise intitulé « *Diary of a Camper* » créé par le clan United Ranger dans le moteur de jeu *Quake* en 1996. Pour pouvoir lire la production de United Ranger, il faut avoir en sa possession le fichier de reprise et une copie du jeu (selon la première définition du machinima, expliquée dans le point 4.1.1). Cela limite *de facto* la diffusion de ces œuvres aux personnes qui possèdent le jeu. Toutefois, certaines personnes (parfois ceux qui conservent les documents) ont capté et diffusé sous format vidéo le résultat de la relecture des fichiers de reprise. C'est le cas du *YouTubeur* donkee qui a pris l'initiative de faire rejouer le fichier de reprise dans le moteur *Quake*, d'enregistrer le rendement audiovisuel en vidéo et de mettre le tout en ligne pour les gens qui n'auraient pas accès au fichier de reprise ou au jeu. Comme il l'explique dans la fiche descriptive :

Couldn't find this gem in reasonable quality so decided to capture it by myself. Ladies and gentlemen, let me introduce you to one of videogaming milestones: most likely the first complete work of machinima. It dates back to year 1996 and still exists in it's original form as a Quake demo file (donkee 2013).

« *Diary of a Camper* » est considéré comme le premier machinima, le point de vue du joueur (à la première personne) sert de caméra : c'est-à-dire que le joueur contrôle le point de vue à la manière d'un caméraman et non dans le but de jouer en fonction des objectifs fixés par les règles de *Quake* en mode multi-joueurs. Les autres joueurs sont comme des acteurs sur un plateau de tournage. Lowood détaille l'importance de ce machinima en écrivant :

[with] spare visual reference to the *Quake* storyline, the plot offers little more than a brief sequence of inside jokes – the 'camper' (a player who gains game advantage by [staying] in a prime location) is reduced literally to a headshot that reveals him to be none other than John Romero. Yet, *Diary of a Camper* breaks with the demo movie as documented gameplay in several important respects. First and foremost is the independence of the spectator's view from that of any player/actor; the movie is not 'shot' from the first-person perspective of the shooter (2006a, p. 32-33).

La mise en ligne en format vidéo de cette ancienne production offre quelques distorsions intéressantes à soulever. Il y a la résolution de la vidéo (720p) qui ne correspond pas à ce qui était expérimenté à l'époque, à l'aide de moniteurs équipés de tubes cathodiques. Les éléments du jeu

---

<sup>55</sup> À ce propos, une compagnie de réseautage porte le nom de *Machinima*. Cette compagnie promeut et supporte les productions (axées sur les jeux, la musique, et la bande dessinée) des créateurs en échange d'un certain pourcentage sur les revenus publicitaires. Non associée à cette compagnie, la chaîne JT Machinima met en scène des *battle rap* dans des jeux vidéo et récolte à son tour une bonne partie de la visibilité.

semblent coupés au couteau, ce qui est caractéristique des jeux 3D de l'époque (surtout lorsqu'ils sont rejoués sur de l'équipement moderne). Comme nous pouvons le constater dans la vidéo de n2ited qui capte avec une résolution beaucoup plus basse (480p) le même fichier de reprise (n2ited, 2007), on est plus près de ce qui est possible d'expérimenter sur l'équipement de l'époque (contours moins nets, image sombre). Parallèlement, nous notons que les métadonnées de la vidéo de n2ited sont plutôt inexistantes par rapport à la vidéo publiée par donkee, ce qui limite sa découvrabilité. La taille des fichiers finaux est également différente : le fichier de reprise fait 180 kilo-octets (United Rangers Film 2012)<sup>56</sup>, alors que la vidéo de donkee demande une quinzaine de méga-octets. En 1996, le poids de cette vidéo aurait été jugé comme étant considérable pour le téléchargement (l'équivalent d'une dizaine de disquettes). Enfin, la vidéo mise en ligne par donkee s'insère dans le genre de production qu'il diffuse sur sa chaîne, ce qui lui permet d'aller chercher une certaine visibilité en montrant (au goût du jour) ce genre d'archives. Comme nous le constatons, les divers contextes de présentation de « Diary of a Camper » déforment quelques éléments de la performance et ne font pas nécessairement appel aux mêmes connaissances. En même temps, les vidéos sur *YouTube* offrent un meilleur accès à la production du groupe United Rangers Film.

Tel qu'exposé dans le premier chapitre, les productions sur le jeu vidéo ne sont pas une rareté en 1996. Cependant, la création d'animations par des amateurs dans les moteurs de jeu orientés pour la distribution au sein de communautés en ligne en est à ses débuts. Le réemploi de la caméra virtuelle, les environnements qui servent de décor, ainsi que les adresses textuelles dans le système de clavardage du jeu permettent la mise en place d'une trame narrative relativement simple.

Le deuxième exemple que nous avons retenu est un vidéoclip d'*EA-Land* (Electronic Arts, 2007-2008). Ce jeu a été mis en place (puis rapidement retiré) suite à la fermeture des serveurs du jeu *The Sims: Online* (Maxis Software, 2002-2008). Dans le cadre du projet « Preserving Virtual Worlds » (2008-2010), Alex Degtiar de l'équipe de recherche *How They Got Game Project* (dirigée par Lowood) a créé 31 vidéos présentant des éléments de ce jeu<sup>57</sup>. Menu de création des personnages, possibilités de

---

<sup>56</sup> Fait intéressant à noter, le fichier de reprise disponible sur *The Internet Archive* a été mis en ligne avec diverses captations vidéo du fichier de reprise, vraisemblablement par Henry Lowood. Cela brouille un peu plus les frontières entre ces deux types de présentation de « Diary of a Camper ».

<sup>57</sup> Selon les données disponibles dans la collection Archiving Virtual World. En ligne. *The Internet Archive* et *How they Got Game Project*. <<http://bit.ly/2vuZK3O>>. Consultée le 30 juillet 2017.

travail au sein du jeu, économie et interactions avec certains objets y sont présentées. Le projet vise à expérimenter des méthodes de préservation des logiciels et les façons de conserver les manières de jouer. Lowood présente les machinimas comme un moyen d'archiver les événements qui peuvent émerger dans les communautés en ligne. « EA-Land: The Final Countdown » (Degtiar, 2008b) documente les derniers instants du serveur du jeu, déconnecté le 1<sup>er</sup> août 2008. Il s'agit d'une portion de la vidéo « EALand: See You Soon Party » (Degtiar, 2008a) (d'une durée de près de 6h) qui a enregistré l'ensemble de l'évènement soulignant la fin du support du jeu. En effet, la journée même, les joueurs étaient invités à se rassembler dans un des serveurs. Il était possible pour eux de se connecter à une radio-web qui diffusait de la musique pour les joueurs de cette communauté. Dans la vidéo, on entend DJ Spike la voix pleine de tristesse dire aux membres comment cela lui fait de la peine de devoir se séparer de tout le monde. Pour souligner les dernières minutes, il fait jouer la chanson *Con Te Partirò* (Andrea Bocelli, 1995). Les joueurs commentent les derniers instants de la communauté à l'aide du système de clavardage et des animations disponibles en jeu. Bien que la captation offre un bon aperçu des émotions fortes qui soudent les membres d'*EA-Land*, la courte description de Degtiar ne permet pas de rendre compte de l'importance du phénomène au sein de cette communauté. On voit quelques avatars rassemblés autour d'une piscine, mais il n'y a pas moyen de savoir si cela est représentatif de l'expérience globale offerte par le jeu. À propos de la captation d'états de jeu en prévision de la création d'archives et de recherches en jeu vidéo, Lowood explique que les documents audiovisuels « *along with other forms of documentation external to virtual worlds, such as blogs, wikis, player-created Web sites, maps, and many other forms of documentation, provide information about player activities that cannot be extracted even from perfectly preserved game software and data* » (Lowood 2011, p. 12, je souligne). Les informations à propos du jeu et de cette partie du projet « Preserving Virtual Worlds » (qui s'est penché sur divers œuvres vidéoludiques) sont dispersées sur différents sites web utilisés par l'équipe de recherche, ce qui complique la compréhension de la méthode de documentation préconisée pour *EA-Land*. Malgré que la vidéo *The Final Countdown* présente les dernières interactions entre les joueurs en jeu, le tout n'est pas mis en contexte ce qui complique la compréhension des événements représentés. Il n'est pas clair si Degtiar était un membre actif de la communauté, ou bien s'il n'a que capté les événements en jeu. Ce manque de données entre en contradiction avec les idées de Lowood puisqu'il souligne l'importance de comprendre la subjectivité qui émerge de la captation d'états de jeu (Lowood 2011, p. 12). Aucune information n'est disponible sur l'importance de la radio-web mise en

place par DJ Spike au sein des relations qui animent les joueurs. Nous constaterons que les mêmes problèmes de mise en contexte des éléments des vidéos (interactions en jeu, entre joueurs et expériences autour du jeu) animent les *longplays*.

#### 4.1.4 Création de vidéo sans présentation de jouabilité

Le troisième type de machinima présente des animations qui masquent en partie ou en totalité la jouabilité offerte par les jeux. Dans ces cas, les moteurs de jeu sont utilisés de manière similaire aux logiciels d'animation. Les vidéos « Dragonborn Act I (Skyrim Fan Movie) » (YongYea, 2013a) et « Dragonborn Act II (Skyrim Fan Movies) » (YongYea, 2016) créées à partir du moteur du jeu *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011) sont de bons exemples. Les deux actes présentent le monde fictionnel, la quête principale, ainsi que les actions qu'il est possible d'effectuer en jeu. Les projets cinématographique et narratif sous-tendent l'ensemble de la production et mènent à un effacement de certains codes vidéoludiques<sup>58</sup> propres à *Skyrim* (utilisation de la carte du monde, mécaniques de montées de niveaux, gestion des ressources, ou l'affichage tête haute). Cela permet aux deux œuvres créées par YongYea de jouir d'une certaine autonomie. En se rapportant aux conditions de la performance, le spectateur qui n'a pas (de manière générale) de connaissances en jeux vidéo peut comprendre ce qui se déroule dans les deux actes, idem pour les connaissances sur le monde fictionnel. Les dialogues donnent suffisamment d'informations pour que le tout soit cohérent pour un non-initié, tant au niveau des actions posées (tirs de flèches, récolte de ressources, ou utilisation de la magie) que pour le déroulement de l'histoire (prologue et étapes de la quête principale). Évidemment, un spectateur initié au jeu va reconnaître l'utilisation de certains thèmes musicaux à des moments particuliers dans la vidéo, ce qui modifie la réception des événements représentés. Par exemple, dans l'acte I, il y a une transition dans la bande sonore entre 00:09:00 et 00:09:31. On passe d'une musique relativement calme aux sons de vents et de neige tombant dans les montagnes. À 00:09:31, le thème qui annonce un combat (dans le jeu) visant l'avatar est utilisé dans la vidéo. Un spectateur qui connaît la bande sonore du jeu et les conditions d'activation (*trigger*) des morceaux qui la constitue anticipe dans ce contexte-là un combat. Toutefois, ce n'est pas ce qui est représenté, ce qui peut causer un décalage. Pourtant, ce thème est réutilisé dans les combats

---

<sup>58</sup> D'autres cas, tels que les vidéos de Tom Jantol (animateur et machinéaste), se rapprochent du cinéma d'art ou expérimental. Puisque sont des types avec lesquels nous ne sommes pas familiers, nous ne les aborderons pas.



subséquents de manière à faire converger les éléments visuels (l'action) et la musique à l'égal de l'expérience vécue lorsque l'on joue à *Skyrim*. Étant le seul élément discordant dans ses deux films, les productions de YongYea sont plutôt exceptionnelles.

En ce sens, la vidéo « *Skyrim Machinima Behind the Scenes! – Filming a Shot* » (YongYea, 2013b) permet de cerner les efforts requis derrière l'accomplissement de ce type de production. Dans cette dernière, le machinéaste présente les étapes de travail nécessaires à la création de quelques secondes d'animation dans le premier acte. Il a méticuleusement créé divers plans de caméra pour chacune des scènes. Il a également pigé dans les dialogues faisant parties des ressources du jeu et auxquels des acteurs ont déjà prêtés leurs voix. Pour le personnage principal, il a lui-même doublé l'avatar. Les gros plans offrent la chance de constater à quel point le créateur a investi du temps dans l'animation des visages des personnages. Les diverses commandes qu'il doit entrer dans le moteur du jeu au fil de la création témoignent de la difficulté inhérente à la création d'animations à partir de jeux.

#### 4.1.5 Pour conclure le machinima

À partir des trois conceptions du machinima, quelques tendances se dessinent. On pourrait classer les machinimas près du cinéma d'animation, puisque ce sont des projets qui demandent généralement une bonne dose de préparation avant leur mise en œuvre. Cependant, lorsque l'on considère le bassin de vidéos qui se positionnent (ou qui sont positionnés) sous le genre du machinima, il est possible de détailler de multiples formes et fonctions. En plus d'autres temps de création, soit de l'animation prévue en amont de l'expérience de jeu (United Ranger, YongYea), sans planification (Degtiar), ou en aval de la captation des résultats de la source vidéoludique (par exemple, lors de compilations de meilleurs moments, considérés par d'autres chercheurs comme des machinimas). La présence de commentaires par le joueur n'est pas un élément pris en compte dans les délimitations de ce phénomène. Selon l'angle choisi, le machinima ne peut désigner que certaines œuvres (selon leurs méthodes de productions et de consommations, ou encore leurs contenus), alors qu'une autre définition peut englober toute captation-restitution de contenus audiovisuels issus de jeux vidéo. Ce qui prouve à quel point la catégorie supporte un vaste ensemble de pratiques et qui devient, par le fait même, problématique. C'est comme si l'ensemble des textes voulaient classer les films sous le genre cinéma. Les techniques sont variées et visent à créer des effets particuliers chez les

spectateurs. Le machinima est un fourre-tout très large et élastique qui cherche à englober plusieurs pratiques qui se ressemblent sans être semblable. Le jeu est le seul point de convergence. En réduisant le tout sous le type machinima, une certaine confusion émerge. On peut tenter de mieux baliser les pratiques de création de vidéos dans les trois autres genres que nous avons retenus.

## 4.2 Les speedruns

Tel qu'il est expliqué dans la foire aux questions du site *Speed Demos Archive*, le principe de cette pratique est plutôt simple : « When you speedrun a game you try and *beat it as fast as you can* without cheating » (2016, s.p., je souligne). Les *speedruns* sont catégorisés selon différents critères : le degré de collecte des items ou pouvoirs recensés par le jeu (souvent symbolisé par un pourcentage); le nombre de niveaux effectués dans le jeu (également représenté par un pourcentage); l'utilisation ou non de *glitches*, la difficulté, et ainsi de suite. Dans cette logique, un même jeu peut cumuler différents temps de complétion dépendamment de l'application de ces règles.

La création de ce genre de vidéos est assez particulière. Plusieurs chercheurs associent l'émergence de la pratique du *speedrunning* aux partages de fichiers de reprises. Pourtant, le fait de se pratiquer à finir un jeu le plus rapidement possible ne demande pas nécessairement de preuve. Comme le décrit Mia Consalvo, les guides peuvent pointer vers d'autres manières de jouer afin de prolonger l'expérience de jeu et peuvent mener vers une sorte de relecture du jeu (2007, p. 45). Consalvo souligne que le guide *Myst: The Official Strategy Guide* (Prima, 1993) présente les solutions selon des contextes différents, en adoptant soit un point de vue narrativisant ou didactique (2007, p. 45-47). Nous sommes tombés par hasard sur un livre du jeu *E.T. The Extra-Terrestrial* (Atari, 1982) publié sous le nom *How to Win at E.T the Video Game* (Publications International, 1982)<sup>59</sup>. Dans ce guide, plusieurs manières de concevoir l'interaction avec le jeu sont également détaillées. Une d'entre elle se nomme la « Stopwatch Strategy » et s'aligne avec la définition du *speedrun*. Il est écrit :

Some people prefer to think of E.T. in terms of speed. Their argument goes something like this: the basic object of the game is to return E.T. to his homeland, via his spaceship. Once you've completed that, the game should be over. These people tend to forget about the points and concentrate instead on completing the mission. As soon as possible. They play something called the "Stopwatch Strategy". The object of this game is

---

<sup>59</sup> La compagnie Publications International est derrière la création de divers guides d'achats sur des sujets variés, dont certains livrets de stratégies sur les jeux vidéo.

literally to summon the spaceship in as little time as possible. Then the game is over (Publications International 1982, p. 24).

Cet angle d'approche du jeu fait des ponts entre les actions à poser et la trame narrative du film *E.T. the Extra-Terrestrial* (Steven Spielberg, 1982). Et ce, tout en encourageant les joueurs à jouer au jeu en s'imposant de nouvelles règles et objectifs. Cela relève à la fois du joué transformateur et du *superplay*. La « Stopwatch Strategy » vise en partie à prolonger la vie du jeu en suscitant un nouvel intérêt chez les joueurs qui maîtrisent le jeu, sans toutefois leur fournir un de point de référence. Le partage des vidéos offre la possibilité de comparer les compétences vidéoludiques des différentes personnes qui se vantent d'être les meilleures. C'est pourquoi le partage de fichiers de reprise est identifié là-aussi comme un point tournant dans l'émergence de cette pratique. Il est aisé pour les membres d'une communauté de partager ces fichiers en ligne puisqu'ils sont peu volumineux.

En lien avec le partage des fichiers et de l'évaluation des temps de complétion, il n'y a pas de personnes ou de regroupement qui archivent et centralisent l'ensemble des records. À partir des années 90, plusieurs communautés de *speedrunning* ont émergé autour de jeux spécifiques. D'autres, telle que *Speed Demos Archive*, *Speedrun.com*, ou *Speedrun Video*, ont une approche plus généraliste et compilent des données sur des jeux et plateformes diverses. Chacun de ces groupes offre des balises différentes et ne jugent pas les performances offertes (par le joueur, ou même le jeu dans le cas de portage sur diverses consoles) de la même manière. Si un même jeu peut cumuler divers temps (selon la catégorie visée), la même chose se produit lorsque l'on compare les données avancées par les sites web pour un même jeu.

En ce qui a trait au commentaire, il est difficile pour les joueurs de le faire en direct puisqu'ils sont en compétition avec le jeu. Certains d'entre eux colligent les informations qui leur permettront de battre l'œuvre choisie et commentent après-coup leur performance en soulignant leurs bons et mauvais coups. C'est l'approche privilégiée par *Speed Demos Archive* qui présente la vidéo et une description sous format texte écrit par le joueur derrière la performance. Cela permet d'expliquer des actions posées en jeu qui peuvent sembler étranges, même pour une personne connaissant le jeu. C'est le cas de l'utilisation de certains *glitches* qui peuvent être déclenchés pendant l'enregistrement du jeu. Un *glitch* est une erreur dans la programmation du jeu qui permet de faire des actions non-prévues à la sortie du jeu. L'exploitation de ce genre d'erreur demande une bonne connaissance des manipulations à effectuer. Par exemple, Darkwing Duck explique dans la description de sa

performance comment il est capable de traverser les murs du jeu *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986) en faisant une série de commandes :

[to] clip through a wall (screen scroll glitch), you must stand toward that wall and be a specific amount of pixels away from the wall (either 5 or 7, the amount escapes me at the moment) and then move one frame in a side direction. This will cause Link to turn around, but stay on the same pixel. Then you can move through the wall. You only get to move through a half step of solid wall, but that's enough to clip through things that are set diagonally, or push you through the screen transition "wall" (Darkwing Duck 2014, s.p.)

Il ajoute que cette technique permet à l'avatar de passer d'un côté de l'écran à l'autre. Ce qui lui donne l'opportunité de sauver beaucoup de temps. Il écrit que la maîtrise de cette (erreur) technique est la clé pour battre le jeu plus rapidement (Darkwing Duck 2014, s.p.). Ce genre de manipulations est chose courante dans les vidéos de *speedrunning* et n'est pas toujours bien perçu par les spectateurs, qui comparent ces exploits à de la triche. Dans un article intitulé « A Practiced Practice: Speedrunning Through Space With de Certeau and Virilio », Rainforest Scully-Blaker (qui a fait son mémoire de maîtrise sur cette pratique) relève justement ce point :

From my own observations of the speedrunning community this is, in fact, one of the more common claims made against the practice by spectators, meaning that the temptation to link speedrunning and cheating does exist. In addition to addressing this commonly-raised point, a discussion of cheating will offer us a way of moving into a discussion of what speedrunning means for the rules of a game as guaranteed by the game space (Scully-Blaker 2014, s.p.)

Pour mieux cerner le sentiment qui habite ces spectateurs il propose de séparer l'application des règles du jeu en deux parties, soit les règles implicites et explicites. Il sépare ces deux concepts à l'aide d'un exemple tiré d'un *speedrun* du jeu *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998), jeu dans lequel il est également possible de traverser des portes fermées :

Explicit rules tend to be much more complicated to phrase, but let us use the example of an implicit rule: 'you cannot phase through doors'. The explicit rule would be 'you cannot usually phase through doors but in the Temple of Time, if you use the momentum of a properly timed side hop to clip your avatar through the wall slightly, you can jump through The Door of Time' (Scully-Blaker 2014, s.p.).

Le bris des règles implicites ne constitue pas de la triche. Ce qui est permis par le code du jeu (les règles explicites) est la limite ultime. Scully-Blaker ajoute qu'il est impossible de briser le code du jeu

en tant que tel (Scully-Blaker 2014, s.p.)<sup>60</sup>. À partir de cette opposition, il propose de séparer les *runs* en deux types. Il nomme le premier *finesse run*, qu'il définit comme la complétion du jeu qui n'utilise pas de *glitches* et qui du même souffle respecte la narration prévue par la navigation de l'espace de jeu. Alors qu'il nomme le second *deconstructive run*, caractérisé par un bris de la navigation de l'espace de jeu (Scully-Blaker 2014, s.p.). S'il réclame vouloir étudier la manière dont le *speedrun* est pratiqué chez les joueurs, cette séparation penche plutôt vers la réception de la pratique chez les spectateurs. Quelqu'un qui ne comprend pas ce qui se déroule à l'écran ne peut pas reconnaître ce type de *speedrun* comme performance. Fanny Barnabé écrit justement dans un article sur le *speedrun* :

[pour] percevoir la valeur de la performance, la pertinence des choix opérés, l'ampleur du défi relevé.... il importe effectivement de maîtriser tant le jeu d'origine que la pratique qui le détourne. La compréhension des vidéos demande donc- de la même façon que le speedrun lui-même – un travail de documentation préalable (2014, p. 7).

La découverte et l'utilisation de *glitches* est encouragée par les joueurs (qui sont aussi spectateurs) et les communautés qui gèrent les soumissions de records. Tel que nous pouvons le lire sur le site web de *Speed Demos Archive* : « [glitches] are allowed and runs submitted to SDA are expected to fully utilize beneficial glitches and bugs in their runs to save time within the confines of the game's behavior. In extreme cases, glitches allow you to skip huge chunks of the game and that can warrant a separate category » (Speed Demos Archive 2016, s.p.). Dans le pire des cas, une nouvelle catégorie qui prend en compte la pratique de la *deconstructive run* est ajoutée pour le même jeu, ce qui permet de garder regrouper les performances qui peuvent être comparés équitablement.

En marge de sa définition du *superplay*, James Newman détaille cet esprit de communauté qui anime les *speedrunners* (2008, p. 129-130). Il écrit :

There is a high degree of community participation and a manifest collective knowledge that underpins and supports speedrunners. We might be better advised to think of speedrun strategies and techniques, plans and exploits as being the products of group discussion and the speedrunner as a performer enacting the script. [...] [The] gameplay performance is always situated within the context of the group (Newman 2008, p. 130).

---

<sup>60</sup> Cela est plus ou moins juste. Certains outils ou logiciels permettent de briser les règles explicites. L'utilisation du Game Genie offre la possibilité de modifier temporairement le code du jeu pour se donner des avantages, ce qui est proscrit (Speed Demos Archive 2016, s.p.). De son côté, la pratique sur émulateur a vu l'émergence de types particuliers de *speedrun*, nommés *tool-assisted speedrun* (TAS). Et l'emploi de matériel permettant d'entrer plusieurs touches à répétition (*turbo controller*) n'est pas accepté.

Il présente quelques cas de *speedrunners* qui remercient dans la description de la vidéo les autres membres de la communauté qui ont découvert les techniques leur permettant de se surpasser (Newman 2008, p. 130-131). À la suite de Newman, Barnabé met de l'avant que : « [p]our assumer leur statut d'auteur sans aller à l'encontre des valeurs propres à la communauté, les *speedrunners* se voient donc dans l'obligation de développer une posture complexe, alliant engagement et distanciation » (Barnabé 2014, p. 12). À partir des messages de forums des sites web *Tool-Assisted Speedrun*<sup>61</sup> et *Speed Demos Archive*, elle considère que le *speedrunner* occupe une position glissante, partagé entre la reconnaissance envers les membres de la communauté et la conscience de leur propre bonne performance (2014, p. 12-13). Ce double sentiment est exprimé dans les vidéos du *speedrunner-spectateur-YouTubeur* Summoning Salt<sup>62</sup>. Ses vidéos présentent un historique des stratégies employées par des joueurs autour de jeux vidéo spécifiques. La vidéo récapitulative « World Record Progression: Super Metroid » (Summoning Salt, 2017) souligne l'ingéniosité de certains joueurs du jeu *Super Metroid* (Intelligent Systems Co. et Nintendo, 1994), tout en traçant le réseau des influences partagés (leurs manières de jouer) par l'ensemble des personnes qui se sont échangé la première place dans le palmarès. Elle témoigne à la fois de l'esprit de compétition qui pousse les joueurs à tenter de réduire les temps de complétion, tout en prenant le temps d'expliquer les emprunts, réutilisations de certains *glitch* et le raffinement de certains scripts (selon l'appellation de Newman) présentés par les membres de la communauté au fil du temps.

Avant de développer sur la création de ce type de vidéos, nous voulons soulever deux autres problèmes dans le texte de Scully-Blaker. Il reprend les idées de Michel De Certeau sur la relation entre l'espace et son expérimentation, ainsi que les concepts de Paul Virilio sur la vitesse et son pouvoir de destruction. Scully-Blaker propose de comprendre la navigation de l'espace selon la relation qui s'établit entre le joueur et la « narration » normalement prévue par les concepteurs de

---

<sup>61</sup> Un *tool-assisted speedrun* (TAS) est un *speedrun* effectué sur un émulateur de console de jeu. Cela permet de contrôler l'ensemble du jeu une image (*frame*) à la fois pour atteindre un haut degré de précision lors des manipulations. Ils sont séparés des autres *speedruns* puisque les performances sont surhumaines : « Often physically impossible key presses (e.g., up and down simultaneously) or "luck manipulation" – understanding the underlying algorithms that manifest as "random" events, like beneficial item drops – produce speed gains achievable solely beyond the realm of human skill » (Altice 2015, p. 290-291). Ceci dit, il arrive que des stratégies débusquées dans le cadre de TAS soient réemployées par des joueurs humains.

<sup>62</sup> Il détient le record du monde pour la complétion du jeu *Mike Tyson's Punch-Out!!* (Nintendo, 1987) sur la console Nintendo Entertainment System avec un temps de 15 minutes, 12 secondes et 14 centièmes (Summoningsalt 2016, s.p.).

jeu. L'auteur utilise le terme de *narrative* sans le circonscrire, ce qui porte à confusion, puisqu'il rejette les concepts d'émergence et de progression de Juul pour analyser les jeux. Pourtant, et cela est souligné dans le premier exemple qu'il offre sur jeu *Super Mario Bros.* (Nintendo 1985), le jeu a besoin d'être terminé :

In spite of being relatively short by today's standards, *Super Mario Bros* was one of the first games that could explicitly be *finished*, with completion times averaging somewhere around an hour (this time only resulting from multiple hours of trial and error a honing of the game's spatial practice). The average completion time was shaved down over the years, as the game's boundaries were better understood (Scully-Blaker 2014, s.p.)

Pour qu'il y ait possibilité de *speedrun* dans un jeu il faut nécessairement un minimum de progression. Soit un début et une fin prévue par les règles explicites. *Minecraft* (Mojang, 2010) offre à cet effet un exemple intéressant : ce n'est qu'à partir de la version 1.0.0 (18 novembre 2011) qu'une fin a été implémentée. Se situant uniquement au départ comme jeu d'émergence, il était donc impossible de faire un *speedrun* avant qu'un minimum de progression soit inscrit dans les règles. En d'autres mots, le *speedrunning* est la possibilité de faire des actions considérées comme émergentes dans une succession de critères à remplir pour arriver à la fin d'un jeu.

Le second problème dans le texte de Scully-Blaker concerne ce qui est représenté à l'écran. Parfois, l'on peut se demander si la navigation de l'espace est réellement un enjeu (ou plutôt un critère) pour la complétion du jeu. C'est le cas dans la vidéo « Super Mario World - 0 Exit (Credits Warp) - 1:13.32 [WR] » (FURIOUS, 2017). Le joueur effectue des séquences très précises pour modifier le code afin de débloquent plus rapidement la séquence de fin du jeu *Super Mario World* (Nintendo, 1990). Absorbé par la difficulté des manipulations, c'est à l'aide de l'intégration de sous-titres qu'il commente les actions à l'écran suite à sa performance. En plus de décrire les mouvements de l'avatar, il mentionne les parties du code qui sont actualisées par les actions et les étapes à suivre pour déclencher la séquence de fin. Il termine le jeu en 1 minutes 13 secondes (et des poussières)<sup>63</sup> en reprogrammant le code à partir des actions en jeu. S'il est vrai que la rétroaction offerte par les éléments du jeu lui permet de s'ajuster, nous pouvons considérer la performance du code du jeu (et moins celle de

---

<sup>63</sup> Pourtant, les joueurs qui ont rempli les données sur le site *How Long to Beat* rapportent avoir besoin d'entre 5 et 8 heures pour compléter le jeu (How Long to Beat 2017, s.p.). Ce site web permet aux joueurs de rapporter leurs temps de complétion, afin de donner aux futurs joueurs une idée générale du temps qu'ils auront à consacrer à des titres spécifiques.

l'espace vidéoludique) comme étant celle mise de l'avant et qui conséquemment s'articule aux efforts du joueur.

Comment sont présentées les vidéos de *speedruns* sur *YouTube*? Nous étudierons trois cas de figures : 1) les vidéos de manière globale, 2) celles qui mettent de l'avant des exploits précédemment diffusés sur les chaînes *Twitch* de joueurs particuliers, 3) puis la mise en ligne d'archives des événements organisés par *Games Done Quick* (GDQ; 2010-présent).

Premièrement, plusieurs vidéos ne présentent que le jeu (ou un segment) complété, non commenté. Dans ce cas, il n'y a que le résultat audiovisuel du jeu qui a été enregistré. Lors de la soumission de la *run* dans une des communautés, le joueur fournit les paramètres qui lui ont permis de compléter le record (matériel, version du jeu utilisée, format de la vidéo) afin de permettre aux évaluateurs d'écarter tout risque de triche ou de distorsion (qui peut mener à un avantage indu). Les descriptions rattachées aux vidéos offrent la possibilité de comprendre ce qui se déroule à l'écran pour les spectateurs. Contrairement aux vidéos de *Speed Demos Archive*, sur *YouTube*, ces textes ne sont pas obligatoires ce qui peut rendre les exploits incompréhensibles (et inaccessibles) pour le commun des mortels. Ceci dit, il y a aussi la mise en ligne de vidéos explicatives sur les méthodes qui permettent d'améliorer le temps de complétion de jeux spécifiques. Cela se rapproche des guides et tutoriels qui font partie intégrante de la culture vidéoludique depuis les débuts et qui sont offerts en plusieurs formats.

Le deuxième type de vidéo est une sorte de recyclage. Avec la montée en popularité des sites permettant la diffusion en direct des performances vidéoludiques, plusieurs *speedrunners* se pratiquent devant la caméra. Ils font des sessions de jeu (en enchaînant des séries d'essais) devant leur public sur *Twitch*. Par la suite, leurs meilleurs moments (et leurs records) sont transférés sur *YouTube* pour servir d'archives<sup>64</sup>. Ce genre de vidéo est particulier étant donné qu'il admet souvent l'agencement de fenêtres à l'écran. Prenons l'exemple de la vidéo « *Castlevania Speedrun WR in 11:41.03* » (kmafrocard 2015) qui met de l'avant la complétion du jeu *Castlevania* (Konami, 1986). En plus du jeu (Figure 18, fenêtre 1), d'autres informations sont affichées en bordure de l'écran.

---

<sup>64</sup> Il n'est pas possible de conserver des fichiers sur les chaînes du site *Twitch* pour plus de 14 jours (60 pour les partenaires). Les joueurs peuvent toutefois exporter directement une diffusion passée sur *YouTube* (Twitch 2017, s.p.).



[Illustration retirée]

Figure 18. kmafrocard. 2015. « Castlevania Speedrun WR in 11:41.03 ». En ligne. *YouTube*, 5 mai. <<https://youtu.be/bX6YTM4sYcU>>. (00:05:18). Consultée le 4 août 2017.

Un joueur peut utiliser une caméra afin d'enregistrer ses réactions en temps réel (Figure 18, fenêtre 2). Le joueur est montré devant son propre écran de jeu et se trouve à adopté une position similaire au spectateur devant son écran d'ordinateur. Une sorte d'intimité est recrée dans ce genre de mise en scène<sup>65</sup>. D'autres fenêtres intègrent des logiciels, tels que *LiveSplit* (Christopher Serr et Sergey Papushin, 2013-présent), qui permettent de calculer le temps de complétion par segments du jeu (ou selon la catégorie visée par la *run*). À l'aide des informations colligées dans la base de données en ligne de *Speedrun.com* (ou des infos entrées par le joueur), *LiveSplit* compare la performance en cour avec les objectifs fixés. Par exemple, dans la Figure 18 (fenêtre 3), kmafrocard a segmenté le jeu en chefs<sup>66</sup> qui représentent les divers niveaux. Il arrête le chronomètre une fois que le chef dans chacune

---

<sup>65</sup> Patricia Lange utilise l'expression « vidéos d'affinités » pour qualifier les représentations de vloggers qui créent des liens avec le quotidien des spectateurs : « Feelings of affinity are normally promoted by communal eating and drinking, sharing an experience in a common space, conducting an informal conversation » (Lange dans Snickars et Vonderau 2009, p. 78). Le positionnement, les décors (salles de jeu, bureaux, chambres à coucher), ainsi que les commentaires des *speerrunners* (et *let's players*) devant la webcaméra contribuent à créer une affinité avec les membres de leurs publics respectifs.

<sup>66</sup> Dans le guide du *Vocabulaire du jeu vidéo*, l'auteure suggère d'utiliser le terme « chef » ou « patron » au lieu de l'anglicisme *boss* (le plus souvent employé). Sa définition : « [e]nnemi dangereux, plus puissant et plus difficile à battre que les autres adversaires, que le joueur doit affronter et vaincre à la fin d'un niveau ou d'une mission » (Québec, Office québécois de la langue française 2012, p.57)

des sections du jeu est vaincu. Étant donné que le joueur contrôle aussi le chronomètre, cela provoque un petit décalage entre la fin du jeu et l'arrêt du chrono. Le temps record est par la suite ajusté à l'aide de la vidéo. Conséquemment, il peut y avoir des disparités entre ce qui est affiché dans la vidéo et ce qui est annoncé dans le titre. En plus du temps de complétion, des informations sur les touches appuyées pendant la partie sont également affichées (le plus souvent pour les TAS). Des *speedrunners* incrustent parfois les dialogues entre les spectateurs qui utilisent le système de clavardage de la plateforme *Twitch* (qui expose de commentaires de spectateurs une fois un record complété), ou leur rythme cardiaque en temps réel.

Dans l'exemple de la vidéo de kmafrocard, il lance quelques coups d'œil aux commentaires pendant les scènes de transitions en jeu et reste calme tout le long de la vidéo. Vers la fin, il s'allume même une cigarette (qu'il garde sur le bord des lèvres en jouant) et dit aux spectateurs qu'il a une très bonne *run*. Sa confiance est assez déconcertante. Une fois le jeu terminé, il ajoute à la fin de la vidéo qu'il est encore possible de faire mieux (il a brisé son propre record le 21 octobre 2016). Ce genre de diffusion s'inscrit dans le rythme des pratiques de ces joueurs. Les joueurs ne sont pas loquaces et n'interagissent pas trop en fonction des commentaires des spectateurs, ce qui est compréhensible étant donné la difficulté de la tâche. En diffusant en direct, les *speedrunners* peuvent avoir de la rétroaction positive des spectateurs, ce qui les encourage à poursuivre. La mise en ligne sur *YouTube* permet de conserver des traces des exploits passés tout en offrant plus d'informations sur le contexte d'émergence des performances à la fois du jeu et du joueur.

Dans le troisième type de vidéo, il s'agit encore d'une récupération. Les vidéos s'inscrivent dans une série de présentations qui sont, dans ce cas-ci, beaucoup plus encadrées. Initiées par des membres de la communauté de *Speed Demos Archive*, le groupe *Games Done Quick* (GDQ) organise des levées de fonds à la manière des téléthons<sup>67</sup>. Le tout prend place deux fois par année, à l'hiver et à l'été. Les événements organisés par ce groupe attirent une bonne visibilité et permettent d'amasser plusieurs millions de dollars pour des organismes et causes diverses. Les diffusions de GDQ sont étroitement supervisées, contrairement à *Twitch* ou *YouTube* qui permettent à tout le monde de produire des performances en direct sur le web. Les joueurs invités à présenter leurs prouesses sont méticuleusement triés sur le volet à partir de soumissions envoyées à l'équipe qui évalue les

---

<sup>67</sup> L'évènement est diffusé sur le web et présenté en salle devant public.

demandes. Comme on peut le constater sur la page qui dicte les règles de soumission, les directives pointent vers une optimisation du divertissement présenté. Sans recopier toute la liste de critères à remplir, plusieurs d'entre-eux pointent vers cette volonté de rendre la diffusion attrayante :

- How consistent are runs of this game? Can the run be reliably completed, or is there a risk of run-ending bad luck or mistakes?
- Is the game entertaining by its own merits? Does that entertainment value translate well to a wider audience?
- If the game is long, such as an RPG, does it have many potential donation incentives? Does it have nostalgia in its favor? Is the gameplay entertaining or exciting? Does it have downtime for donation reading (Games Done Quick 2017, s.p.)?

Dans les soumissions, les évaluateurs prennent en compte la valeur du jeu pour la diffusion, tout comme la force d'attraction du joueur. La vidéo envoyée au jury de GDQ permet de constater que le joueur peut effectivement compléter le jeu selon les réclamations faites dans le formulaire de participation. Une présence active sur *Twitch* et *YouTube* est tout de même requise pour assurer que le joueur s'entraîne jusqu'à la tenue des événements (Games Done Quick 2017, s.p.).

Dans le guide de soumission de l'année 2016, les joueurs étaient encouragés à s'exercer au commentaire de leurs parties de jeu en direct : « Try practicing your commentary as well, if you will be the primary commentator for your run. The runs with the best commentary are typically ones that have been practiced well at home! » (Games Done Quick 2016, s.p.). Le joueur est souvent le commentateur principal. S'il n'est pas confiant en sa capacité d'animateur, il lui est possible d'inviter d'autres personnes à commenter à sa place, à interagir avec lui ou à le relayer lors des passages plus difficiles. C'est ce qui se déroule dans la vidéo « Batman NES :: SPEED RUN (0:10:34) Live by dxtr #AGDQ 2014 » (dxtr, 2014) qui met en scène le jeu *Batman: The Video Game* (Sun Electronics, 1990). Détaillons le fil des événements.

Avant le début de la partie, dxtr explique rapidement les défis qui peuvent émerger durant la complétion du jeu. Une fois le chronomètre démarré, toute son attention est portée vers ce qui se déroule à l'écran. Les joueurs Sinister1 et Cyghfer (eux-aussi des *speedrunners*) décrivent les manipulations effectuées avec beaucoup de clarté. Sinister1 est celui qui parle le plus, étant donné qu'il a lui-même présenté un *speedrun* du jeu l'année précédente. Puisque les actions à poser en jeu s'enchaînent comme une chorégraphie, il lui est possible de décrire (à la seconde près) les choix qui s'offrent à dxtr. De plus, il connaît les compétences du joueur ce qui lui permet de mettre en

perspective ce qui se déroule en jeu. Pareillement, Sinister1 adapte son commentaire lorsque le joueur se retrouve en position précaire après avoir commis une erreur. À un moment, dxtr se sort de justesse indemne d'un combat, la foule derrière lui l'applaudit pendant qu'il pousse quelques soupirs de soulagement. À la fin de sa run, Sinister1 félicite dxtr d'avoir battu son record de l'année dernière d'une trentaine de secondes. L'animateur qui normalement lit les commentaires et assure la transition entre chaque *run* demande au joueur quel est le temps record mondial. C'est dxtr qui le détient depuis quelques mois. Il en parle succinctement avant de se faire remercier par l'animateur. Cet exemple montre à quel point le commentaire est directement lié au contexte duquel la performance émerge. Le joueur et ses deux acolytes décrivent des parties importantes de ce qui se déroule à l'écran pour permettre à tous les spectateurs de palier aux possibles manques de savoirs. Tout comme les commentaires, ce qui est présenté à l'écran varie et complexifie la réception des événements présentés pour les spectateurs de la diffusion en ligne.

Les vidéos montées par GDQ mettent de l'avant une disposition de fenêtres qui ressemble à ce qui est proposé par les *speedrunner* sur *Twitch*. Comme on peut le constater dans l'image que nous avons décomposée, l'écran est divisé en six parties pendant la *run* de DrTchops du jeu *Skyrim*. Dans la fenêtre 1 (Figure 19), on peine à voir les spectateurs qui assistent dans la salle (que l'on devine nombreux par le volume des multiples manifestations). On y voit le joueur qui performe à l'avant plan, ainsi que trois invités sur le divan réservé à ceux qui peuvent prendre le relais du commentateur. Ils interagissent parfois avec le joueur. Contrairement à l'exemple précédent (la complétion de *Batman*), c'est le joueur qui fournit la grande majorité des descriptions des actions effectuées jeu. Il remet en contexte chacune des actions dans le fil des quêtes qui doivent être effectuées pour arriver à compléter le jeu. Il compare également son temps de complétion avec le temps qu'il faut normalement pour atteindre les objectifs. Dans la fenêtre 2 (Figure 19), les spectateurs peuvent regarder ce qui se déroule en jeu. Le son du jeu est transmis par la vidéo. Dans la fenêtre 3 (Figure 19), les noms de plusieurs commanditaires derrière GDQ défilent pendant toute la durée de la diffusion. Dans la fenêtre 4 (Figure 19), il y a le chronomètre. Dans la fenêtre 5 (Figure 19), on voit le nom du jeu, la catégorie visée par le *speedrun*. Ici, « Any% » signifie que le joueur peut compléter le jeu sans avoir à compléter un nombre de niveau spécifique ou sans avoir à récolter des objets particuliers. Le nom de la plateforme et l'année de parution du jeu y sont affichés. L'objectif (00:48:00) est la marque à atteindre fixée par le joueur (ce qu'il a battu).

[Illustration retirée]

Figure 19. DrTChops. 2016. « The Elder Scrolls V: Skyrim by DrTChops in 46:20 - SGDQ 2016 - Part 124 ». En ligne. *YouTube*, *Games Done Quick*, 8 juillet. <[https://youtu.be/uLYNPbuga\\_g](https://youtu.be/uLYNPbuga_g)>. Consulté le 6 août 2017.

La performance de DrTChops est intéressante puisqu'après avoir terminé le jeu, il présente plusieurs *glitches* pour le plaisir de la chose. Ces manipulations ne sont pas présentes dans sa *run*. Cependant, il croit qu'elles doivent être analysées plus en détail pour possiblement améliorer le temps de complétion de *Skyrim* dans le futur. La démonstration de ces *glitches* est sollicitée par les organisateurs de GDQ envers les joueurs participants puisqu'ils sont de bons moyens d'attirer les dons. Dans la fenêtre 6 (Figure 19), on voit de ces motivateurs : un donateur a payé 911 dollars (américains) pour que le nom de l'avatar soit « DS Dad » dans la *run* du jeu *Fallout 4* (Bethesda, 2015) diffusée un peu plus tard. Plusieurs types de motivateurs peuvent être soumis par les joueurs, mais comme le décrivent GDQ : « If you don't think you can reliably perform an incentive, don't submit it. No incentives are better than bad incentives » (Games Done Quick 2017a, s.p.). L'animateur en hors-champ lit les notes rattachées aux dons versés pendant le spectacle. Cela est habituellement fait lorsqu'il y a des temps plus tranquilles (*downtimes*) en jeu qui ne demandent pas d'explications

particulières. La lecture des notes donne l'impression aux spectateurs-donateurs d'interagir en direct avec les personnes présentes dans la salle où se déroule l'évènement.

Pour récapituler, la pratique du *speedrun* ne dépend pas des vidéos mais permet de conserver des traces de la double performance qui peut émerger lorsque les bonnes conditions sont réunies. Certaines des productions par leurs tons didactiques s'apparentent à des guides. D'autres sans commentaires peuvent être rapprochés des *longplays* (le prochain type à l'étude). Une fois publiées sur *YouTube*, les diffusions sur *Twitch* témoignent (en partie) de l'acharnement des joueurs qui tentent d'améliorer leurs temps de complétion. Les levées de fonds organisées par *Games Done Quick* favorisent l'émergence d'une double performance qui ressemble beaucoup plus à celle du boniment de vues animées (puisque'elle se déroule en direct et devant public). Chacune des diffusions planifiées par GDQ propose des interactions uniques entre les joueurs, les spectateurs et commentateurs. Les vidéos mises en ligne sur *YouTube* rendent accessibles des archives de ces évènements pour une analyse ultérieure.

### 4.3 Les longplays

Les *longplays* sont des vidéos qui présentent uniquement le résultat audiovisuel des actions du joueur en jeu. Elles sont un contre-point aux concepts de boniment et de double performance puisqu'elles ne comportent pas de commentaires. À travers quelques définitions du terme et d'un exemple, il est possible de cerner les enjeux liés à la création de ce type de vidéo.

L'origine du terme n'est pas très bien connue. Le moteur de recherche de la *Wayback Machine* retrace un site web fondé en 2003. Reinhard « Monty » Klinksiek démarre le projet *C64 Longplays*<sup>68</sup>. À l'aide d'un émulateur, il s'est donné pour but d'archiver le plus de jeux possible parus pour le micro-ordinateur Commodore 64 (C64) en format vidéo : « [to] put it briefly you can download videos of completely played C64 games. All games haven [sic] been recorded without trainer or modifications of the original program » (C64 Longplays 2007a, s.p.). Il souhaite garder des traces vidéo des jeux de cette plateforme puisque les systèmes de fichiers de reprises ne sont pas fixes. À l'instar des

---

<sup>68</sup> Les vidéos créées dans le cadre du projet *C64 Longplays* sont encore disponibles sur le site original. Elles ont aussi été transférées sur *The Internet Archive* et *YouTube*.

améliorations apportées à un jeu, un changement de version du système d'émulation peut rendre obsolète d'anciens fichiers de reprises.

Dans son guide de création de ce type de vidéo, il partage sa vision de ce qu'est un bon *longplay*. Il liste les caractéristiques principales. Celles-ci pointent toutes vers la mise en spectacle du jeu. Klinksiek déplore entre autres l'utilisation de raccourcis pour compléter le jeu, une exécution trop rapide ou trop lente, ainsi que le saut des dialogues et cinématiques. Il ajoute que le jeu doit être normalement enregistré par « [...] someone with skill at it. Choose a game that you know by heart. When I see a full run of the game, I assume that the player knows the entire game and has a firm grip on it » (C64 Longplays 2007b, s.p.). Selon lui, le fait de bien connaître le jeu permet d'assurer un rythme de jeu intéressant pour les spectateurs qui vont consulter ces vidéos. La maîtrise affichée dans les *longplays* ne vise pas le même but que les *speedruns*, puisqu'il ne s'agit pas de vaincre le jeu le plus rapidement possible sans égard à la compréhension des événements en jeu<sup>69</sup>. La maîtrise du joueur qui enregistre sa partie sert plutôt à assurer une bonne représentation de l'expérience vécue par un joueur en relation avec le jeu.

D'autres groupes d'archivage de jeux ont vu le jour en reprenant les idées du projet *C64 Longplays*. On retrouve le terme *longplay* pour des vidéos publiées sur le site *Recorded Amiga Games* (2005-2013). La mise en place de ce site s'est effectuée en réaction au manque d'archives audiovisuelles des jeux publiés sur les plateformes Amiga (de la compagnie Amiga<sup>70</sup>). On peut y lire : « A longplay movie is when someone completes a game, unlike speedrun movies, you don't have to hurry in this one. You can also record the intro and outro if you want [...] you record *from the first stage til last one* » (Recorded Amiga Games 2006, s.p., je souligne). Ennuyé par les membres de la communauté autour de ce site, un des deux fondateurs (Hipoonios) a développé (puis vendu) le concept de *World of Longplays* (2008-présent). Les administrateurs du site recueillent des vidéos de toutes les plateformes de jeu regroupées en fonction de celles-ci. Leur définition du *longplay* est sensiblement la même : « A longplay is a play-through of a computer or video game, created with the intent of completing it as

---

<sup>69</sup> Un problème qui se pose lors de l'utilisation de *glitches* pour réduire le temps de complétion d'un jeu.

<sup>70</sup> Commodore a racheté la compagnie Amiga dans les années 80, mais les plateformes issues de ces deux compagnies parentes (Commodore VIC-20, Commodore 64; Amiga 500, Amiga 1000 et autres) ne partagent pas les mêmes systèmes d'exploitation et logiciels (les successions de micro-ordinateurs n'ont pas les mêmes caractéristiques techniques). Ce faisant, des groupes d'amateurs s'intéressent plutôt à une plateforme (ou sa série) au détriment de l'autre.

fully as possible, mainly for the purposes of nostalgia, preservation, and possibly as a walkthrough. Our videos are like movies, they have no commentary and are recorded in their original framerate & resolution! » (World of Longplays 2017, s.p.)<sup>71</sup>. Dans la lignée du projet *C64 Longplays*, ce qui est proposé sur le site et la chaîne *World of Longplays* doit être attrayant pour les futurs spectateurs. Le partage de vidéos se fait principalement sur leurs propres serveurs. Ils mettent en ligne deux productions par jour sur leur chaîne *YouTube* (initialement sur la chaîne *cubex55* en 2006, renommée *World of Longplays* en 2016). Les listes de lectures respectent la mise en série en fonction des plateformes de jeu. Les jeux trop longs sont parfois coupés en parties. Il n’y a pas de planification claire sur les jeux à archiver en vidéo pour leur mise en ligne. Le bassin de jeux connus par les joueurs et le temps qu’ils peuvent consacrer sont les principaux éléments qui dirigent la création des *longplays*. Les joueurs doivent écarter les jeux récents pour éviter les problèmes de droits d’auteur, ce qui constitue la seule restriction.

Comme il est possible de le constater dans les règles de soumission de *World of Longplays*, une bonne connaissance du jeu permet d’assurer que le déroulement de la partie enregistrée se fasse sans anicroche. À l’instar du *speedrun*, une certaine préparation est requise avant la création d’un *longplay* : « Dying IS OK. We're all human. Just make sure you look like you know what you're doing, not running around playing the game for the first time. Look for walkthroughs on YouTube or Gamefaqs or IGN.com before actually recording » (JonL [2011] 2013, s.p.). Dor et Perron soulignent à cet effet que la maîtrise des joueurs transparait lors du visionnement de ce type de vidéo (2015, p. 190). Le montage vidéo est généralement prohibé dans cette pratique, sauf dans le cas de jeux qui demandent de longues séquences d’accumulation de ressources (*grinding*) puisqu’elles ne sont pas nécessairement attrayantes.

Une avenue demande à être explorée : qui regarde ces vidéos et surtout dans quel but? Nous soupçonnons que plusieurs créateurs de jeu (et possiblement des chercheurs en jeu vidéo) les utilisent pour se donner une idée rapide de ce qui est proposé par des titres spécifiques. L’introduction d’un nouveau style de vidéo sur le site *World of Longplays* appuie cette hypothèse. Le 25 décembre 2016, un nouveau concept de vidéos surnommées « QuickLook » seront désormais publiées. Les membres de *World of Longplays* les définissent comme étant : « [...] a preview video

---

<sup>71</sup> C’est la définition que l’on retrouve sur la page Wikipédia consacrée au *longplay*.



where we show new games that normally wouldnt [sic] get longplayed like for example Early Access titles, or games that arent [sic] suited for the longplay format like MOBAs! This new format will be only on YouTube and there will be **NO COMMENTARY!** » (SchIAuChi 2016, s.p.). Ils rassurent les habitués du site en affirmant que les *longplays* restent la priorité et que les jeux faisant l'objet de vidéos *QuickLook* seront éventuellement enregistrés dans le format qui a fait la réputation du site. Ils justifient ce changement de cap de la manière suivante : « World of Longplays is constantly approached by developers and marketers about new games. This new format was created to serve them better, as they wouldnt [sic] want to wait years until we cover a game » (SchIAuChi 2016, s.p.). Les nouveaux jeux sont pourtant largement couverts dans d'autres types de vidéos (critiques, ou *let's plays*). Étant donné le peu d'informations disponibles sur le processus de documentation qui mène à la création ou à la vente d'un jeu, il est essentiel de mieux comprendre les besoins de l'industrie en matière de documentation de jeux en format vidéo (ou les raisons sous-jacentes à ce changement de cap de la part de *World of Longplays*)<sup>72</sup>.

Sur *YouTube*, l'utilisation du terme *longplay* n'est pas limitée à ce qui est présenté dans les chaînes associées aux projets *C64 Longplay*, *Recorded Amiga Games* et *World of Longplays*. En comparant les vidéos d'autres personnes qui utilisent le terme *longplays* pour un même jeu, la façon de jouer et de présenter le jeu diffère. En d'autres mots, les joueurs qui créent des vidéos documentent le même jeu de manière unique. Évidemment, les divers types de jeu n'offrent pas tous la même flexibilité. La progression dans un jeu de plateformes comme *Super Mario World* est plus rigide, encadrée. Pour un jeu comme *Minecraft*, l'expérience est variable d'un joueur à l'autre d'autant plus que le jeu est régulièrement mis à jour. JonL est derrière la création d'un *longplay* sur le jeu *Minecraft* (version 1.0.0). C'est en fait une série de six vidéos (« PC Longplay [178] Minecraft », JonL 2012a) qui montre un équilibre entre la préparation, la mise en spectacle et le désir d'archiver la jouabilité (l'étendu des choix et interactions disponibles). Les 5 premières mettent en scène le jeu dans la version « survival »<sup>73</sup>. Il y présente le côté de progression du jeu et les étapes traversées par la moyenne des

---

<sup>72</sup> Une analyse plus approfondie des vidéos et du processus de documentation en aval de la création de jeux nous permettrait de faire la lumière sur les besoins de l'industrie en matière de vidéos non commentées.

<sup>73</sup> Il y a trois modes de jeu dans *Minecraft*. Dans le premier (« survival »), le joueur doit accumuler les ressources et peut mourir (ce qui le fait réapparaître dans le même monde sans son inventaire). Le deuxième est nommé « hardcore » et utilise les mêmes mécaniques que le « survival », sauf pour la mort qui est permanente. Le troisième est le « creative » qui le rend invincible et lui permet au joueur de puiser dans toutes les ressources (elles sont débloquentées et illimitées). Ce dernier est présenté dans la sixième vidéo de JonL.

joueurs. Au début de la vidéo, le joueur utilise un code (*seed*) avant la génération du monde virtuel. Comme il l'explique dans la fiche disponible sur *World of Longplay*, le jeu généré à partir de ce code est toujours le même dans cette version du jeu (JonL 2012b, s.p.), ce qui suppose qu'il a déjà une bonne idée de l'espace virtuel et des objets qu'il va trouver lors de l'enregistrement de la partie. Dans la description, il note justement que les diamants sont découverts très rapidement, alors que ce type d'item est plutôt rare dans le jeu (JonL 2012b, s.p.). L'absence de commentaire de la part du joueur le pousse à utiliser d'autres moyens pour faire comprendre les composantes du jeu et les impacts des actions effectuées. JonL prend le temps de laisser le curseur sur chaque nouvel objet pour être certain que le nom soit affiché pour les spectateurs. À plusieurs reprises, l'écran tremble : le joueur veut ainsi attirer l'attention sur un élément ou une réaction. Cela a pour effet de donner un ton saccadé pendant des portions des vidéos. Une personne qui connaît bien le jeu remarque que les actions du joueur sont calculées. Il ne fait rien qui ne lui servira pas plus tard. On peut même noter une certaine assurance dans les gestes posés en combat (il ne rate pas sa cible), durant la nuit (même si des monstres apparaissent) et lors des phases d'exploration sous terre. Il y a également des moments plus paisibles, liés à la création d'une maison et à l'accumulation de ressources. Il présente à quelques occasions un coucher de soleil sur les maisons devant la sienne (Figure 20).

[Illustration retirée]

Figure 20. JonL. 2012c. « PC Longplay [178] Minecraft (Part 3 of 6) ». En ligne. *YouTube, World of Longplays*, 26 janvier. <<https://youtu.be/Z93ju8VBz9g>>. (00:20:18). Consulté le 21 juin 2016.

Plusieurs utilisateurs sur *YouTube* réclament une nouvelle série de vidéos qui présente une version du jeu plus à jour (JonL 2012a, s.p.). Les divers segments des vidéos offrent un témoignage de la diversité du rythme de jeu et des émotions qui peuvent émerger. Bien que le *longplay* de JonL donne un bon tour d’horizon de *Minecraft*, nous pouvons nous demander si le fait de construire une archive à partir des actions exécutées par un seul joueur (expert du jeu) est représentatif.

Simon Dor et Bernard Perron abondent dans le même sens. Ce ne sont pas tous les jeux qui se prêtent à une simple captation de la progression dans le jeu. Ils constatent :

In their most strict sense, playthroughs and walkthroughs cannot help understanding what multiplayer strategy games are all about. When looking at a strategy game, it is impossible to infer an ideal performance that could be considered typical or that could wholly complete the game. The concept of “playing-through” a game, “beating” the game, or “reaching the end” does not apply to multiplayer strategy gaming as it does not apply to chess or poker (Dor et Perron 2015, p. 192).

La remarque s’applique pour les jeux à monde ouvert comme *Minecraft*. Pour pouvoir remettre en contexte les interactions entre les joueurs et le jeu, les archives (au pluriel) de jouabilité ont nécessairement besoin de récolter des traces variées. La comparaison de multiples documents (vidéos commentées ou non, forums, critiques, wikis) nous permet de mieux saisir le spectre des pratiques en jeu. Le *longplay* seul ne suffit pas à représenter les interactions entre le joueur et une œuvre vidéoludique. D’autant plus que le spectateur de la vidéo n’a peut-être pas les connaissances nécessaires pour décoder ce qui se déroule. Le *longplay* permet à ceux qui ont une bonne culture vidéoludique de naviguer et d’évaluer rapidement différents titres. Le visionnement d’une vidéo de ce genre ne remplace toutefois pas l’expérience de première main. Les *let’s plays* pallient au manque d’interactivité en offrant une double performance par le commentaire.

#### 4.4 Les *let’s plays*

À l’égal des autres formes de vidéos, les *let’s plays* assument plusieurs formes et objectifs. Ils sont l’exemple par excellence de la double performance offerte par le joueur et son commentaire. Tel que définis sur la page d’accueil d’un forum consacré à leur création, ils sont constitués de « [one] or more people that record themselves playing video games through screenshots or captured video (Mostly the latter). This can be any game [...] » (Reddit, décembre 2015). Le spectacle se trouve plutôt dans la relation créée entre le ou les joueur(s), les commentaires faits « sur le vif », les possibilités

offertes par le jeu et une certaine complicité construite au fil des vidéos. Les joueurs qui se mettent en scène dans les *let's plays* conçoivent leur performance autour d'œuvres spécifiques et organisent leurs vidéos en épisodes<sup>74</sup>. Une des difficultés inhérente à l'analyse de ce genre de vidéos réside dans la quantité et la longueur des contenus qui constituent chacune des séries imaginée par un même *YouTubeur* (sur un seul jeu). En effet, les *let's plays* documentent à leur tour la complétion d'un jeu, du début jusqu'à sa fin. Dans la même lignée que les *longplays*, le joueur capte les éléments du jeu et les actions qu'il est possible d'effectuer sans se presser. Cela a pour résultat de créer des séries constituées de plusieurs dizaines de vidéos.

Thomas Hale (cité dans le premier chapitre) et Gabriel Menotti (doctorant en *media studies*) retracent l'utilisation du terme *let's play* dans les discussions des forums du site *Something Awful*. Les utilisateurs de ce site ont débuté la publication de guides de jeux agrémentés de captures d'écrans vers 2006-2007. Dans la même période, quelques-uns d'entre eux créent le site *Let's Play Archive* pour conserver les traces des interactions du forum (Let's Play Archive 2017a, s.p.). En consultant ce site, on constate que certaines des vidéos publiées dans les forums de *Something Awful* ont été mises en ligne sur *YouTube* à partir de plus d'un créateur. Cela a pour avantage de pouvoir intégrer (*embedded*) la vidéo aux discussions à l'aide du code HTML sans avoir à payer de frais d'hébergement sur un site tiers. Dans l'archive, des étiquettes sont apposées aux *let's plays* pour favoriser la navigation : « challenges, co-op, completionist, dual-audio, group, high-definition, humorous, hybrid, informative, narrative, screenshot, subtitles, text, video and voice » (Let's Play Archive 2017b, s.p.). Le ton adopté dans les commentaires du jeu (oraux ou textuels) varie énormément. On y retrouve des séries humoristiques, des descriptifs qui prennent une approche plutôt narrative (par exemple, en adoptant le point de vue d'un personnage), alors que d'autres sont plutôt informatifs (à la manière des guides publiés dans la presse spécialisée). Étant donné que quelques unes des vidéos sont sur *YouTube*, le contenu est accessible à tout le monde. Ce qui a pu encourager d'autres utilisateurs à s'inspirer de ce type de production sans qu'ils connaissent les forums de *Something Awful* ou le *Let's*

---

<sup>74</sup> D'autres ont élaboré des concepts similaires à ce format au fil du temps. C'est le cas du groupe derrière la chaîne *Continue?* qui a créé de nombreuses séries de vidéos commentées qui ressemblent à des *let's plays*. Toutefois, ils définissent leurs vidéos en opposition aux *let's plays* : « [...] here's what we do, it's not a review show, it's not a let's play. It's hanging out three dudes. Now we play a game for about an half an hour and we tell you if we're gonna game over or continue » (Continue? 2012, 00:00:23 à 00:00:32).

*Play Archive*. D'autant plus que le réemploi d'images tirées de jeux et les vidéos commentées n'en sont pas à leurs débuts.

À l'inverse des *longplays*, les *let's plays* sont marqués par les commentaires incessants des *YouTubeurs*. Le type de jeu couvert peut être le moteur d'une chaîne et servir à bâtir l'image de marque de la chaîne. Par exemple, la production de The RPG Chick englobe principalement des jeux de rôles (qu'ils soient récents ou non). Dans le cas des vidéos commentées, c'est la personne qui offre la performance qui est la principale motivation derrière les abonnements des spectateurs. C'est ce qui est défendu dans les tutoriels mis en place par *YouTube* (YouTube Creator Academy 2017, s.p.). On retrouve des arguments similaires dans les vidéos créées par des membres de la communauté de *let's players* destinés à ceux qui veulent se lancer dans l'aventure<sup>75</sup>. Outre les renseignements techniques pour assurer une bonne qualité audiovisuelle des vidéos mis en ligne (équipements et logiciels utilisés), l'autre partie des conseils concerne les failles à éviter pour garder l'attention des spectateurs. Une bonne dose de confiance en soi et s'exercer à commenter tout en jouant sont souvent les recommandations principales des vidéos explicatives. La fluidité vient avec le temps.

La temporalité entre l'expérience de jeu, l'enregistrement de parties et la création du commentaire peut également être éclatée. Quelques-uns diffusent et commentent leurs parties en direct sur *YouTube* ou *Twitch*. Puis, ils éliminent les temps morts et font un montage des meilleurs moments de chaque session de jeu. D'autres font la première étape en circuit fermé (sans diffusion en direct). Enfin, certains semblent être à l'aise pour faire le tout d'un coup : ils connaissent le jeu sur le bout de leurs doigts, ce qui leur permet d'improviser constamment en progressant dans le jeu. Pareillement au *speedrun*, plusieurs agencements de fenêtres à l'écran existent. Minimale, les images et la bande sonore du jeu sont présentées avec le joueur qui commente en voix-off. Dans de nombreuses occurrences, le joueur filme son visage avec une webcam et positionne ce plan en marge de la vidéo obtenue par la captation du jeu. Dans le cas de jeux dont la sortie vidéo n'est pas en haute résolution, certains *YouTubeurs* encadrent les images tirées du jeu en utilisant une image de fond en lien avec le jeu présenté.

---

<sup>75</sup> De plus amples recherches sont à faire sur les guides créés par la communauté. Cela nous permettrait de comprendre les critères d'évaluations chez les créateurs et spectateurs de *let's plays*.

Pour ce qui est du ton employé par les *let's players*, il y a autant de style de commentaires que de joueurs. Certains réagissent directement à ce qui se déroule en jeu avec plus ou moins d'authenticité. Difficile d'être surpris si l'on doit connaître le jeu pour pouvoir commenter efficacement. Pourtant, les bonimenteurs connaissent le film avant la projection (Lacasse 2000, p. 116-119), ce qui ne les empêche pas de surprendre à leur tour le public en proposant un commentaire qui se marie bien avec les images projetées. Dans le cas des *YouTubeurs*, la personne qui commente exagère beaucoup pour palier le manque d'interaction (entre les spectateurs et le jeu), ou encore pour créer un effet comique. Mentionné à quelques reprises dans les chapitres précédents, PewDiePie mise beaucoup sur cette stratégie. Il est le *YouTubeur* le plus populaire qui couvre les jeux<sup>76</sup> et a publié 3 272 vidéos à ce jour (PewDiePie 2017, s.p.). La majorité des *let's plays* qu'il met en ligne le présentent en train de jouer et de commenter avec beaucoup d'énergie ce qui se déroule en jeu. Les meilleurs exemples de la multiplicité d'agencements se trouvent dans les séries qu'il nomme « finished playthroughs »<sup>77</sup>. Les séries de PewDiePie qui sont associées à ces termes mettent en scène des jeux qui ont une trame narrative plus élaborée, tels que *Beyond: Two Souls* (Quantic Dream, 2014) ou *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013). Les *let's plays* de PewDiePie présentent des jeux complétés. Les éléments narratifs de ces jeux sont généralement respectés. Par exemple, PewDiePie lit les dialogues et autres inscriptions textuelles qui apparaissent à l'écran de jeu, alors qu'il laisse la place aux dialogues joués par des acteurs. Similairement, il atténue sa performance (à la caméra et au micro) lors des cinématiques. Pendant les séquences de jouabilité, il nomme (avec plus ou moins d'intensité) les diverses actions, les objets et les environnements en gardant sa position de joueur-animateur ou en empruntant parfois le point de vue de son avatar (fictionnellement). Les *let's plays* de jeux complétés du début à la fin ne forment pas l'ensemble de la production de ce *YouTubeur*. Dans certaines vidéos, PewDiePie joue succinctement à des titres spécifiques ou parle librement à la caméra sans jouer<sup>78</sup>. L'ensemble de son œuvre est difficile à cerner étant donné la quantité de contenu créé à ce jour et la diversité de contenus qu'il met en ligne. Toutefois, il est difficile de nier son influence sur les autres *YouTubeurs* qui créent des vidéos commentées.

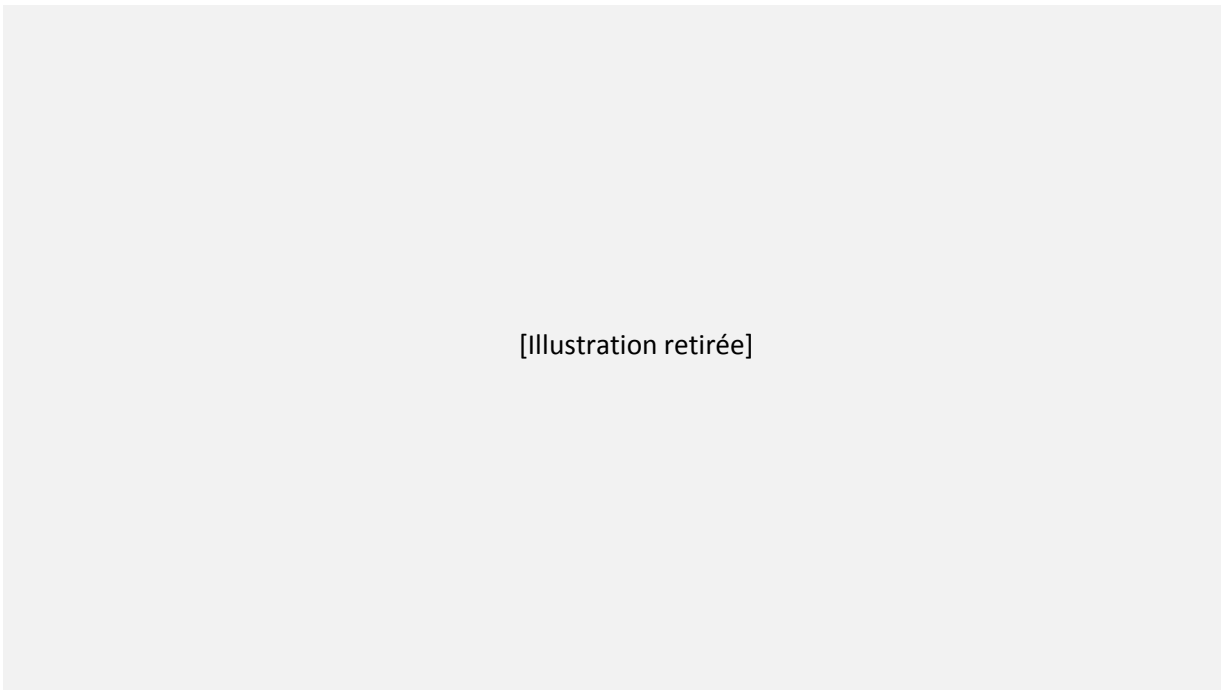
---

<sup>76</sup> La chaîne la plus populaire sur les jeux vidéo est techniquement #Gaming (VidStatsX 2017a, s.p.), une chaîne qui génère automatiquement son contenu en présentant une sélection de vidéos sur le jeu vidéo tirées des mots-clés et autres métadonnées rattachées aux vidéos mises en ligne.

<sup>77</sup> Un inventaire des *let's plays* qui présentent des jeux complétés est disponible via la liste de lecture « All Finished Playthroughs » (PewDiePie, s.d.-2017).

<sup>78</sup> Il est un peu ardu de naviguer dans le contenu de la chaîne de PewDiePie tant à cause de la quantité de vidéos que par la multiplicité des listes de lectures créées, les étiquettes utilisées et les titres des vidéos qui changent (entre les séries de *let's plays* et parfois dans le temps).

Pareillement à PewDiePie, le *YouTubeur* Markiplier attire à son tour un bon bassin de spectateurs puisqu'il compte plus de 18 millions d'abonnés à ce jour (Markiplier 2017a, s.p). Il utilise la même stratégie que PewDiePie dans l'ensemble des vidéos qu'il crée. Elles tiennent plus du divertissement que de la présentation ou de la narration de l'expérience vidéoludique. Markiplier a trouvé une formule qui attire. On peut se demander si dans ce type de vidéo le jeu n'est pas un simple prétexte pour mettre de l'avant la performance d'un joueur-comédien. En même temps, les jeux sont choisis pour leurs potentiels de mise en spectacle. Conséquemment, il serait étonnant de voir Markiplier commenter de façon semblable un jeu beaucoup plus calme. L'exagération est bien présente dans sa série « *Surgeon Simulator 2013* » (Markiplier, 2013-2014), alors qu'il se filme en train de compléter le jeu *Surgeon Simulator 2013* (Bossa Studios, 2013). Le jeu est composé d'une succession de missions dans lesquelles le joueur doit opérer des patients en enlevant plusieurs organes pour n'en remplacer qu'un. Durant toute la durée des vidéos de cette série, Markiplier hurle dans son micro et produit une variété de contorsions sur son visage, surtout lorsqu'il échappe des objets, comme le scalpel qui n'est pas facilement manipulable à cause de sa petitesse (Figure 21).



[Illustration retirée]

**Figure 21.** Markiplier. 2013. « *Surgeon Simulator 2013 | Part 3 | BIGGEST RAGE EVER!!* ». En ligne. *YouTube*, Markiplier, 24 avril. <<https://youtu.be/eGhc31X3fTs>>. (00:16:36). Consulté le 11 août 2017.

La difficulté dans ce jeu tient à l'étrangeté des contrôles. Tout comme dans la plupart des jeux de simulation, la courbe d'apprentissage est très élevée. Cependant, plusieurs éléments du jeu tels que

le sang qui gicle constamment, le fait que plusieurs organes peuvent être enlevés sans compromettre les conditions de réussite des missions, la possibilité de se droguer en se piquant avec les aiguilles, l'utilisation d'outils inusités et l'environnement de jeu changeant (de la salle d'opération à la navette spatiale) pointent vers une parodie de ce genre de jeux. Markiplier commente en faisant varier le spectre de sa voix et s'agite beaucoup devant la webcaméra. L'attitude du *YouTubeur* va donc de pair avec ce qui est proposé en jeu.

De plus, les liens qui se développent entre les fans et ses contenus sont bien réels : il a répété dans la série « Surgeon Simulator » la phrase « Shut up nurse! » à plusieurs reprises et des membres de son auditoire s'en sont inspirés pour créer des collaborations avec le *YouTubeur* sous formes d'animations (Lixian et Markiplier, 2013) ou en intégrant ce genre de références dans des jeux « faits maison », tel que *Markiplier Adventures 2* (JeffKyler14Games, 2016), qui le mettent en scène (Markiplier, 2017b). Alors qu'il complète le jeu de JeffKyler dans la vidéo « TEARS OF JOY | Markiplier's Adventures 2 » (Markiplier, 2017b), plusieurs des commentaires, des réactions et des événements en jeu font référence à d'autres vidéos et discours qu'il a tenu sur sa chaîne. L'analyse d'une série de *let's plays*, pose le problème suivant : à la manière des téléspectateurs de séries télévisées, le public s'attache aux *YouTubeurs* sur le long terme. Il est possible de creuser en profondeur un épisode, pour comprendre comment il est construit. Toutefois, les relations de proximité se créent entre le *let's player* et ses fans sur la longue durée. Les interactions prennent aussi place entre les séries et sur les réseaux sociaux (des commentaires intégrés à *YouTube* aux forums de discussions maintenus par les fans). Cela rend l'étude de cette catégorie de vidéo ardue étant donné la prolifération des vidéos mises en ligne et documents à analyser : à lui seul Markiplier a téléversé 3797 vidéos (VidStatsx 2017b, s.p.).

Un sous-genre de *let's play* nous permet de mettre en perspective les vidéos puisqu'ils combinent autrement l'animation, le jeu d'acteur et la présentation de jeu. Des créateurs catégorisent leurs vidéos en tant que *let's plays* narratifs (ou *narrative let's plays* en anglais). C'est le cas des séries du Bazar du Grenier citées dans le deuxième chapitre. Dans ce style de vidéos, les *YouTubeurs* incarnent un (ou plusieurs) des personnages du monde fictionnel de l'œuvre vidéoludique. L'exemple de la série « Let's Play Narratif – THE LONG DARK » (Bazar du Grenier, 2016a) cadre dans ce type de fictionnalisation du joueur. Contrairement aux *let's plays* commentés en direct, le joueur (Frédéric



Molas) spécifie dans le premier épisode que la durée de la série n'est pas encore déterminée, puisqu'elle sera marquée par la mort du joueur (Bazar du Grenier, 2016d). Il n'y a pas de progression entre un début et une fin dans le jeu *The Long Dark*. L'objectif principal du jeu est de survivre le plus longtemps possible en accumulant des ressources et en se déplaçant de refuge en refuge. Chaque segment de jeu est capté, monté (il y a quelques ellipses lors des déplacements), puis les dialogues sont enregistrés à la manière d'un journal de survie. On ne voit jamais Molas à l'écran. Il n'est pas nécessaire pour les spectateurs de bien connaître les jeux desquels sont issus les concepts narratifs du Bazar du Grenier. La double performance mise en place par les vidéos de ces *YouTubeurs* est relativement autonome.

Du côté anglophone, les quelques *narrative let's plays* que nous avons trouvés se forment autour de jeux de stratégie tels que *Crusader Kings II* (Paradox Development Studio, 2012) ou d'itérations de la série *Total War* (Creative Assembly, 2000-présent). Dans les *narrative let's plays* qui utilisent ce genre de jeux, le joueur-*YouTubeur* dirige une armée et adopte le point de vue d'avatar qui est contrôlé en jeu. Cette niche de jeux demande aux joueurs un bon investissement de temps pour arriver à cerner toutes les options offertes. Surtout que les interfaces ne sont pas toujours intuitives. Les choix disponibles et leurs impacts sur le déroulement de la partie demandent de nombreuses heures de pratique avant d'être minimalement compris<sup>79</sup>. Pour les plus motivés d'entre eux, l'étude des périodes historiques couvertes par les événements en jeu peut rajouter des couches de sens lorsqu'ils jouent et créer des vidéos. Une bonne connaissance du jeu et des représentations historiques chez le spectateur est nécessaire pour bien comprendre ce qui se déroule, d'autant plus que les choix dans ce type de jeu peuvent être lourds de conséquence dans une partie qui peut durer plusieurs dizaines d'heures.

Les *let's plays* mobilisent des savoirs variés. Ils émergent de contextes variés, marqués par le type de jeu présenté, la personnalité et objectif(s) du *YouTubeur*, ainsi que par les connaissances développées par les créateurs et spectateurs. L'analyse de vidéos spécifiques ne rend pas compte de l'ensemble des processus qui se développent entre les *YouTubeurs* et leur public. Sans compter que plusieurs

---

<sup>79</sup> Évidemment, un joueur qui veut se concentrer sur un titre similaire à celui qu'il maîtrise aura une longueur d'avance. Par exemple, l'interface et la jouabilité entre les jeux *Crusader Kings* (Paradox Entertainment, 2004), *Victoria II* (Paradox Interactive, 2010), ou *Crusader Kings II* (Paradox Development Studio, 2012) sont semblables, ce qui facilite l'apprentissage (et la transition pour le joueur) d'un jeu à l'autre.

exemples peuvent être évoqués pour élargir les perspectives des *let's plays* étant donné qu'ils reprennent des éléments présents dans l'ensemble des autres types de productions, des tutoriels à la mise en fiction des éléments de jeu.

## **Conclusion**

Notre mémoire de maîtrise nous a permis de faire un inventaire des types de productions et de diffusions de vidéos de jeux vidéo avant l'émergence de *YouTube*. Nous avons détaillé comment les différents supports qui ont ouvert la voie au partage de vidéos posent divers obstacles à la recherche : du manque d'accessibilité à la quantité de documents à défricher ou par le peu de données qui permettent de remettre en contexte la réception de ces productions audiovisuelles sur le jeu vidéo. Notre portrait des vidéos pré-*YouTube* a mis en lumière le fait qu'une meilleure connaissance de la situation globale est nécessaire. Dans le deuxième chapitre, nous avons analysé le développement de la plateforme *YouTube* à travers les outils, les limites et les opportunités qui ont émergé au fil du temps. Même s'il semble y avoir plus de restrictions pour les créateurs de vidéos aujourd'hui, il y a encore beaucoup de place à l'imagination et à l'originalité lorsque les jeux servent de canevas pour les *YouTubeurs*. De plus, des liens évidents entre la sérialisation des vidéos d'œuvres vidéoludiques et les contenus télévisuels sont à approfondir. Le troisième chapitre fut l'occasion de constater que d'autres liens peuvent être tissés dans les pratiques de commentaire dans l'histoire de l'art. De l'admoniteur au bonimenteur, les *YouTubeurs* qui commentent les actions en jeu et leurs prouesses mettent en place une double performance. Enfin, le quatrième chapitre nous a permis de constater que la création d'une typologie des vidéos disponibles sur *YouTube* n'est pas chose aisée, tant à cause de la variété de productions au sein d'une même étiquette que par les définitions variées qui supportent les recherches en jeu vidéo. Les machinimas, *speedruns*, *longplays* et *let's plays*, admettent des formes diverses et hybrides. D'autres types associés à la critique vidéoludique ont été écartés par manque d'espace et méritent notre attention.

Bien que la couverture et de la critique de jeu vidéo aient pris leur place assez rapidement dans l'histoire de ce médium, peu de renseignements sont disponibles quant à la production et la réception de ces documents (écrits ou audiovisuels). Pourtant, les amateurs de jeux vidéo, anciens lecteurs de la presse spécialisée et spectateurs de productions audiovisuelles issues de jeux vidéo, ont contribué de manière colossale à la préservation (numérisée) de ces documents : journaux, magazines, émissions de télévision, vidéocassettes, CD-ROM et DVD sont de plus en plus disponibles sur le web. En ce qui concerne la mise en contexte autour de ces derniers, il y a des carences : si les informations de base (date de publication, compagnie d'édition) ne sont pas toujours disponibles, il est encore plus difficile de connaître avec exactitude l'impact de chacune de ces publications. D'autre

part, les critiques sont produites par divers acteurs : journalistes, critiques identifiés comme tels, professionnels de l'industrie du jeu, joueurs et amateurs-curateurs/historiens, ou par les équipes marketing elles-mêmes. Reste que la multiplication des formats de critiques et la diversité de leurs contenus mettent en place un chevauchement qui n'est pas toujours facile à identifier pour ceux qui les reçoivent, obscurcissant notre compréhension de la réception de ces discours.

Une histoire détaillée de la critique vidéoludique, de ses acteurs et de ses formes multiples, demande donc à voir le jour parce qu'à l'exception de celles de Kirkpatrick (2016) en Angleterre et des chercheurs Remes, Reunanen et Suominen (2015) en Finlande, aucune recherche universitaire n'a été réalisée à ce sujet. Mieux saisir les ramifications de ce type de discours, bien ancrées dans l'histoire du médium, nous permettrait de jeter une nouvelle lumière quant à la formation des discours sur le jeu vidéo et sur la réception d'œuvres plus spécifiques. En nous appuyant sur les connaissances développées dans ce travail, nous comptons nous pencher sur ces questions durant notre parcours au doctorat.

## **Bibliographie**

- Altice, Nathan. 2015. *I AM ERROR: The Nintendo Family Computer / Entertainment System Platform*. Cambridge : The MIT Press.
- Altman, Rick. 1999. *Film/genre*. London : BFI Publishing.
- Altman, Rick. 2007. « Lecture Logic ». Dans *Silent Film Sound*, p. 55-72. New York : Columbia University Press.
- Andy. 2016. « Fox 'Stole' a Game Clip, Used it in Family Guy & DMCA'd the Original ». En ligne. TorrentFreak, 20 mai. <<http://bit.ly/1qyl9kD>>.
- Aziz, Hamza. 2016. « FOX just claimed this Tecmo Bowl video because the latest Family Guy had this video in it ». En ligne. Twitter, 16 mai. <<http://bit.ly/2wBBo6e>>.
- Barnabé, Fanny. 2014. « Le speedrun : pratique compétitive, ludique ou créative ? Trajectoire d'un détournement de jeu vidéo institué en nouveau game ». En ligne. Dans Michel Lavigne, Patrick Mpondo-Dicka, Jean-Pierre Jessel (dir.), *Culture Numérique*, p. 1-17. Actes du colloque « Les objets numériques : création et consommation » (Ax-les-Thermes, 25-27 août). Ariège : Ludovia. <<http://orbi.ulg.ac.be/handle/2268/171705>>.
- Barnabé, Fanny. 2017. « Les pratiques de détournement en jeu vidéo ». Présentation à l'Université du Québec à Montréal (UQAM). Pour le groupe Homo Ludens, 28 avril, Montréal.
- Brandt, Chris. [2005] 2010. « Dance, Voldo, Dance ». En ligne. Brain Street Productions. <<http://www.bainst.com/voldo.html>>. Consulté le 4 juillet 2017.
- Burgess, Jean, et Joshua Green. 2009. *YouTube: Online Video and Participatory Culture*. Cambridge : Polity.
- C64 Longplays. 2007a. « FAQ ». En ligne. *C64 Longplays*, 17 juillet. Sauvegarde consultée via la Wayback Machine. <<http://bit.ly/2uxYnNi>>.
- C64 Longplays. 2007b. « Guide To Making A Good Longplay ». En ligne. *C64 Longplays*, 17 juillet. Sauvegarde consultée via la Wayback Machine. <<http://bit.ly/2vFv14A>>.
- Canada. Conseil de la radiodiffusion et des télécommunications canadiennes (CRTC). 2016. *Rapport de surveillance des communications 2016*. Ottawa.
- Canby, Vincent. 1985. « FILM VIEW; CONFESSIONS OF A VCR RECRUIT ». En ligne. *The New York Times*, 24 novembre, sect. Movies. <<http://nyti.ms/2x6knkl>>.

- Caruso, Jim, et Mavis Caruso. s.d. « The History of Starcade ». En ligne. RetroBlast!. <<http://bit.ly/2viRq36>>. Consulté le 25 mars 2017.
- Chion, Michel. [1990] 2013. *L'audio-vision : Son et image au cinéma*. Paris : Armand Colin.
- Chmielewski, Dawn. 2014. « Sorry, Twitch: ESPN's Skipper Says eSports "Not a Sport" ». En ligne. Recode, 4 septembre. <<http://bit.ly/2wxy64>>.
- Consalvo, Mia. 2007. *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge : The MIT Press.
- Darkwing Duck. 2014. « The Legend of Zelda ». En ligne. Speed Demos Archive, 20 janvier. <<http://bit.ly/2vfrAyD>>. Consulté le 4 août 2017.
- Dator, James. 2015. « "Heroes of the Dorm" belongs on ESPN ». En ligne. SBNation.com, 27 avril. <<http://bit.ly/1GABOM7>>.
- Domínguez Leiva, Antonio. 2014. *YouTube théorie : un vertige néobaroque*. Québec : Éditions de Ta Mère.
- Dor, Simon et Bernard Perron. 2015. «Addressing the Preservation of Gameplaying: Archiving Actional Modalities (Execution, Resolution, and Strategy)». Dans Bernard Perron et Federico Giordano (dir.), *The Archives: Post-Cinema and Video Game Between Memory and the Image of the Present*, p. 177-200. Milan : Mimesis International.
- drboom. 2009. « Battle Garegga & DDP Gamest Video VHS, Vols. 27 & 39 ». En ligne. Suicide Bullets, 7 mars. <<http://bit.ly/2ktOA7l>>. Consulté le 25 mars 2017.
- Farge, Arlette. 1997. *Le goût de l'archive*. Paris: Éditions du Seuil.
- Flip. 2011. « We've removed TSA's run from the site ». En ligne [forum électronique]. SDA Discussion. 28 mars. Speed Demos Archive. <<http://bit.ly/2wKzBe>>. Consulté le 27 janvier 2017.
- Fond des médias du Canada (FMC). 2015. « Rapport sur les tendances (décembre 2014) | Le défi du grand flou ». En ligne. FMC Veille, 13 janvier. <<http://bit.ly/2wBpoBR>>.
- Games Done Quick. 2016. « Games Done Quick Game Submission Guide ». En ligne. Games Done Quick, 8 mars. Sauvegarde consultée via la Wayback Machine. <<http://bit.ly/2fkTNQr>>. Consulté le 6 août 2017.
- Games Done Quick. 2017. « Games Done Quick Game Submission Guide ». En ligne. Games Done Quick. <<https://gamesdonequick.com/submission-guide>>. Consulté le 5 août 2017.

- Gaudreault, André. 1988. *Du littéraire au filmique : système du récit*. Paris : Méridiens Klincksieck.
- Gaudreault, André, et Germain Lacasse. 1993. « Fonctions et origines du bonimenteur du cinéma des premiers temps ». En ligne. *CiNéMAS : Revue d'études cinématographiques*. Vol. 4, n°1, p.132-147. <<http://id.erudit.org/iderudit/1000116ar>>.
- Gera, Emily. 2014. « Does eSports need ESPN before the mainstream accepts it? ». En ligne. Polygon, 1 octobre. <<http://bit.ly/1vG3NTi>>.
- GiantBomb. s.d. « Promo VHS (Concept) ». En ligne. GiantBomb. <<http://bit.ly/2hS2MJW>>. Consulté le 4 octobre 2015.
- Hale, Thomas. 2013. « From Jackasses to Superstars : A Case for the study of “Let’s Play” ». En ligne. Academia. <<http://bit.ly/2vWKXQb>>. Téléchargé le 2 mai 2014.
- Hepworth, Thomas Cradock. 1888. *The Book of the Lantern ; Being a Practical Guide to the working of the Optical (or Magic) Lantern ; With full and precise directions for making and colouring Lantern Pictures*. En ligne. London: Wyman & Sons. Fac-similé numérique. The Internet Archive. <<https://archive.org/details/bookoflantern00hepw>>. Consulté le 10 juin 2017.
- How Long to Beat. 2017. « Super Mario World ». En ligne. How Long to Beat. <<http://bit.ly/2wxWRfl>>. Consulté le 3 août 2017.
- Huhtamo, Erkki. 2012. « What’s Victoria Got to Do with It? Toward an Archeology of Domestic Video Gaming ». Dans Mark J. P Wolf (dir.), *Before the Crash : Early Video Game History*, p. 30-52. Detroit: Wayne State University Press.
- Hymes, Dell. 1975. « Breakthrough into Performance ». Dans Dan Ben-Amos et Kenneth S. Goldstein (dir.), *Folklore : Performance and Communication*, p. 11-74. The Hague : Mouton.
- JonL. 2012b. « Downloads: Minecraft ». En ligne. World of Longplays, 28 janvier. <<http://bit.ly/2urnnXn>>. Consulté le 21 juin 2016.
- JonL. [2011] 2013. « Lonplay submission requirements ». En ligne [forum électronique]. World of Longplays, 4 juin. <<http://bit.ly/2x60wT1>>. Consulté le 7 août 2017.
- Juul, Jesper. [2005] 2011. *Half-Real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge : The MIT Press.

- Kain, Erik. 2014. « The International “Dota 2” Championships Will Be Televised On ESPN, Boasts Biggest Prize Ever ». En ligne. Forbes. 7 juillet. <<http://bit.ly/1r7vmCK>>. Consulté le décembre 9 2016.
- Kessler, Scott. [1998-1999] 2001. « NES Movie Archive! ». En ligne. Vortiginous, 4 mars. Sauvegarde consultée via la Wayback Machine. <<http://bit.ly/2ff0OCB>>. Consulté le 4 août 2017.
- King, David. 2007. « Latest content ID tool for YouTube ». Billet de blog en ligne. Google Official Blog, 15 octobre. <<http://bit.ly/2ouQXHx>>.
- Kirkpatrick, Graeme. 2016. *The formation of gaming culture: UK gaming magazines, 1981-1995*. New York : Palgrave Macmillan.
- Klepek, Patrick. 2015. « Who Invented Let’s Play Videos? » En ligne. Kotaku, 5 juin. <<http://bit.ly/2fo6O9K>>. Consulté le 24 juillet 2015.
- kmafrocard. 2013. « Castlevania ». En ligne. Speed Demos Archive, 15 décembre. <<http://bit.ly/2x6i1Cu>>.
- Lacasse, Germain. 2000. *Le bonimenteur de vues animées : le cinéma muet entre tradition et modernité*. Québec : Éditions Nota bene.
- Laframboise, Alain. 1989. *Istoria et théorie de l’art: Italie, XVe, XVIe siècles*. Montréal : Presses de l’Université de Montréal.
- Lagny, Michèle. 1992. *De l’histoire du cinéma : méthode historique et histoire du cinéma*. Collection « Cinéma et audiovisuel ». Paris : Armand Colin.
- Laurichesse, Hélène. 2011. « La sérialité au cinéma : une stratégie de marque ? ». En ligne. Dans Mise au point. *Cahiers de l’association française des enseignants et chercheurs en cinéma et audiovisuel*, n° 3 (janvier). <<http://map.revues.org/938?lang=en>>.
- Lebel, Sacha. 2009. « Vulgaire! Pervers! Dégradant! : le film d’exploitation et le cinéma québécois ». En ligne. Mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal. <<http://bit.ly/2viG4fl>>.
- LEGENOARYNINLIA et ninn. 2015. « Superplay Videos (VHS & DVD) ». En ligne [forum électronique]. Arcade Otaku, 25 août. <<http://bit.ly/2jcxdkU>>. Consulté le 25 mars 2017.
- Let’s Play Archive. 2017a. « FAQ ». En ligne. Let’s Play Archive. <<https://lparchive.org/faq>>. Consulté le 10 août 2017.



- Let's Play Archive. 2017b. « The Let's Play Archive ». En ligne. Let's Play Archive. <<https://lparchive.org/>>. Consulté le 10 août 2017.
- Lowood, Henry. 2004. « Playing history with games: Steps towards historical archives of computer gaming ». En ligne. Dans *Electronic Media Group*, vol. 14, p. 1-13. Actes du colloque « Annual Meeting of the American Institute for Conservation of Historic and Artistic Works » (Portland, 14 juin). Bronx : Independent Media Arts Preservation. <<http://bit.ly/2w150LT>>.
- Lowood, Henry. 2006a. « High-Performance Play: The Making of Machinima ». En ligne. *Journal of Media Practice*, vol. 7, n°1, p. 25-42. Dans Taylor and Francis Online. <<http://dx.doi.org/10.1386/jmpr.7.1.25/1>>.
- Lowood, Henry. 2006b. « Storyline, Dance/Music, or PvP? Game Movies and Community Players in World of Warcraft ». En ligne. *Games and Culture*, vol. 1, n°4, p.362-382. Dans Sage Journals. <<http://gac.sagepub.com/content/1/4/362>>.
- Lowood, Henry. 2008. « Replay Culture: Performance and Spectatorship in Gameplay ». Dans Carlos A. Scolari (dir.), *L'homo videoludens: Videojocs, textualitat i narrativa interactiva*, p.167-187. Vic : Eumo Editorial.
- Lowood, Henry. 2011. « Video Capture : Machinima, Documentation, and the History of Virtual Worlds ». Dans Henry Lowood et Michael Nitsche (dir.), *The Machinima Reader*, p. 3-22. Cambridge : The MIT Press.
- Marino, Paul. 2004. *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima*. Scottsdale : Paraglyph Press.
- Markiplier. 2017a. « About ». En ligne. YouTube. Dans Markiplier. <<http://bit.ly/2a16LdB>>. Consulté le 11 août 2017.
- Marsot, Gaétane. 1985. « L'admoniteur d'Alberti et la figure mystérieuse de Pino: leur fonction dans L'Istoria ». Mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal.
- Maryrose. 2006. « Your 15 Minutes of Fame..ummm...Make that 10 Minutes or Less ». En ligne. YouTube Official Blog, 26 mars. <<http://bit.ly/2pROXdq>>.
- MatrixTN. 2012. « Extended Description of SDA ». En ligne. Speed Demos Archive Knowledge Base. 11 octobre. <<http://bit.ly/2wx72nS>>.
- Menotti, Gabriel. 2014. « Videorec as Gameplay: Recording Playthroughs and Video Game Engagement ». En ligne. *G/A/M/E Games as Art, Media, Entertainment* vol.1, n°3, p. 81-92. <<http://bit.ly/2voMcUo>>.

- MIT Free Culture. 2014. « About ». En ligne. YouTomb, 27 février. <<http://youtomb.mit.edu/about>>.
- nate. 2007. “you may no longer submit vhs tapes to the site”. En ligne [forum électronique]. *SDA Forum*, 14 mars. <<http://bit.ly/2xwXVUE>>.
- Newman, James. 2008. *Playing with Videogames*. London : Routledge.
- Newman, Michael Z. 2014. *Video revolutions: on the history of a medium*. New York : Columbia University Press.
- Nitsche, Michael. 2011. « Machinima as Media ». Henry Lowood et Michael Nitsche (dir.), *The Machinima Reader*, p. 113-125. Cambridge : The MIT Press.
- PewDiePie. 2017. « About ». En ligne. YouTube. Dans PewDiePie. <<http://bit.ly/1iloLvM>>. Consulté le 21 août 2017.
- Plunkett, Luke. 2015. « The Nintendo Console From The 80s Made For Recording Gameplay Footage ». En ligne. Kotaku, 28 octobre. <<http://bit.ly/2twpzMk>>.
- Québec. Ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine. 2009. « L'équipement audiovisuel ». Dans *Enquête sur les pratiques culturelles au Québec, 6<sup>e</sup> édition*, p. 67-90. Rédigé par Marie-Claude Lapointe. Québec : Ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine.
- Québec. Office québécois de la langue française. 2012. *Vocabulaire du jeu vidéo*. En ligne. Rédigé par Yolande Perron. Montréal : Office québécois de la langue française. <<http://bit.ly/2uzPgLW>>.
- Radde-Antweiler, Kerstin et Xenia Zeiler. 2015. « Methods for Analyzing Let's Plays: Context Analysis for Gaming Videos on YouTube ». En ligne. *gamevironments*, n° 2. <<http://bit.ly/2uZglgl>>.
- Recorded Amiga Games. 2006. « F.A.Q.: Longplay movies ». En ligne. Recorded Amiga Games, 5 août. Sauvegarde consultée via la Wayback Machine. <<http://bit.ly/2ux2dq3>>.
- Remes, Sami, Markku Reunanen, et Jaakko Suominen. 2015. « Return in Play: The Emergence of Retrogaming in Finnish Computer Hobbyist and Game Magazines from the 1980s to the 2000s ». En ligne. Kinephanos, *Cultural History of Video Games Special Issue*, juin 2015. <<http://bit.ly/2fZnmal>>.
- Roberts, Johnnie L. 1985. « The Vcr Boom: Prices Drop As Their Popularity Continues To Grow ». En ligne. Chicago Tribune, 22 septembre. <<http://trib.in/2vT1lly>>. Consulté le 12 janvier 2017.

- Salen, Katie. 2002. « Quake! Doom! Sims! - Transforming Play: Family Albums and Monster Movies ». En ligne. Walker Art, 19 octobre. <<http://bit.ly/2wrB519>>.
- Salen, Katie, et Eric Zimmerman. 2004. *Rules of Play : Game Design Fundamentals*. Cambridge : The MIT Press.
- Sawyer, Michael (Slowbeef). 2013. « Did I Start Let's Play? ». En ligne. Tumblr. Dans SLOWBLR, 30 janvier. <<http://bit.ly/2vS6ZCe>>. Consulté le 7 mai 2015.
- Schaefer, Eric. 1999. *Bold! Daring! Shocking! True! : A History of Exploitation Films, 1919-1959*. Durham : Duke University Press.
- SchIAuChi. 2016. « Announcing QuickLook! ». En ligne. World of Longplays, 25 décembre. <<http://www.longplays.org/news.php>>. Consulté le 30 janvier 2017.
- Scott, Jason. 2012. « The Archive Team FilePlanet Save ». En ligne. The Internet Archive. <<https://archive.org/details/archiveteam-fileplanet>>. Consulté le 14 février 2017.
- Snickars, Pelle, et Patrick Vonderau. 2009. *The YouTube Reader*. Stockholm : National Library of Sweden.
- Spangler, Todd. 2016. « Does YouTube Ad Policy Equate to Censorship? Give Me a Break ». En ligne. Variety, 2 septembre. <<http://bit.ly/2vXL4YI>>.
- Speed Demos Archive. 2016. « Rules ». En ligne. Speed Demos Archive Knowledge Base. 6 décembre. <<http://bit.ly/2vi7ty5>>. Consulté le 4 août 2017.
- Speed Demos Archive. 2017. « Runner Info for Josh 'funkdoc' Ballard ». En ligne. Speed Demos Archive. <<http://bit.ly/2u2qLuP>>. Consulté le 8 juillet 2017.
- Sterling, Jim. 2017. « A Statement Regarding Romine v. Stanton's Dismissal With Prejudice ». En ligne. The Jimquisition, 21 février. <<http://bit.ly/2IKpkMt>>.
- Stunt Island Harbor. 2006. « Other Stunt Island Web Sites and Ressources ». En ligne. Planetmic.com, 14 mars. <<http://bit.ly/2xlBcaG>>. Consulté le 4 août 2017.
- Summoningsalt. 2016. « Mike Tyson's Punch-Out!! ». En ligne. Speed Demos Archive, 30 juin. <<http://speeddemosarchive.com/PunchOut.html>>. Consulté le 4 août 2017.
- sven666. 2007. « Shmups DVD & VHS - the definitive list ». En ligne [forum électronique]. Shmups Forum, 7 novembre. <<http://bit.ly/2vqPIN1>>. Consulté le 24 janvier 2017.
- Talbot, Denis. 2015. « ESports et la télé... «c'est pour les caves!» ». En ligne. canoe.ca – Techno, décembre 21. <<http://bit.ly/2wxwZ6U>>.

- The Strong. 2016. « Finding Aid to the 1UP Collection of Electronic Gaming Media Coverage, 1999-2004 ». *Brian Sutton-Smith Library and Archives of Play*, p. 1-7. En ligne. Rédigé par Robert Ramos. Dans *The Strong : National Museum of Play*. <<http://bit.ly/2xNNGSi>>. Consulté le 17 novembre 2016.
- The YouTube Team. 2006. « Your Features Have Arrived! ». En ligne. YouTube Official Blog, 27 février. <<https://youtube.googleblog.com/2006/02/your-features-have-arrived.html>>.
- TheRetroGamer. 2015. « Community Discussion ». En ligne [forum électronique]. Kotaku, 5 juin. <<http://bit.ly/2fo6O9K>>. Consulté le 11 août 2017.
- Tokyo SHMUPS!. 2017. « Welcome to Tokyo Shmups! » En ligne. Tokyo SHMUPS!. <<http://www.sk8tokyo.com/shmup/>>. Consulté le 16 janvier 2017.
- Twitch. 2017. « Videos On Demand ». En ligne. Twitch Help Center, 25 janvier. <<http://bit.ly/2v5kaO7>>. Consulté le 4 août 2017.
- VidStatsX. 2017a. « YouTube Top 100 Most Subscribed Channels List – Top By Subscribers ». En ligne. VidStatsX. <<https://vidstatsx.com/>>. Consulté le 21 août 2017.
- VidStatsX. 2017b. « Markiplier ». En ligne. VidStatsX. <<http://bit.ly/2vMNjAE>>. Consulté le 11 août 2017.
- World of Longplays. 2017. « FAQ ». En ligne. World of Longplays. <<http://bit.ly/2wmvUvS>>. Consulté le 5 août 2017.
- Wyatt, James, et al. (8 auteurs). 2008. *Dungeons & Dragons : 4ième Édition. Guide du Maître : Règles de base du jeu de rôle*. Paris : Play Factory; Renton & Wizards of the Coast.
- YouTube5Year. [Env. 2010]. « A Brief History of YouTube ». En ligne. YouTube5Year. <<http://bit.ly/1Zc43Xu>>.
- YouTube Creator Academy. 2017. « Cours 1 : Révélez votre personnalité de joueur ». En ligne. YouTube Creator Academy. <<http://bit.ly/2ptVj6Y>>.
- YouTube Help. 2017a. « Copyright strike basics ». En ligne. YouTube Help. <<http://bit.ly/1m7H2ay>>.
- YouTube Help. 2017b. « Community Guidelines strike basics ». En ligne. <<https://support.google.com/youtube/answer/2802032>>.
- YouTube Help. 2017c. « The difference between copyright takedowns and Content ID claims ». En ligne. YouTube Help. <<http://bit.ly/2oZ2WRw>>.

YouTube Official Blog. 2005. « Thursday, July 7, 2005 ». En ligne. YouTube Official Blog, 7 juillet.  
<<https://youtube.googleblog.com/2005/07/>>.

YouTube Official Blog. 2006. « Lazy Sunday ». En ligne. YouTube Official Blog, 16 février.  
<<https://youtube.googleblog.com/2006/02/lazy-sunday.html>>.

Zumthor, Paul. 1985. « Le geste et la voix ». *Hors cadre*, vol. 1, n 3, p.73-87.

Zumthor, Paul. 1990. *Performance, réception, lecture*. Longueuil : Le Préambule.

## **Médiagraphie**

Aziz, Hamza. 2006. « Tecmo Bowl Touchdown ». En ligne. *YouTube*. Dans *GameTrailers*, 13 juillet.  
<<https://youtu.be/KXYZ3N6mHC4>>.

Bazar du Grenier. 2016a. « Let's Play Narratif – THE LONG DARK ». Liste de lecture en ligne. *YouTube*.  
Dans *Bazar du Grenier*, 31 octobre. <<http://bit.ly/2oQCwPa>>.

Bazar du Grenier. 2016b. « Let's Play Narratif – Moi Président ». Liste de lecture en ligne. *YouTube*.  
Dans *Bazar du Grenier*, 31 octobre. <<http://bit.ly/2oBDSkO>>.

Bazar du Grenier. 2016c. « Moi, Président - Let's play Narratif - Episode 1 ». En ligne. *YouTube*. Dans  
*Bazar du Grenier*, 3 septembre. <<https://www.youtube.com/watch?v=DRp-SVoBzRI>>.

Bazar du Grenier. 2016d. « Let's play narratif : The long dark episode 1 "Le début de la fin" ». En ligne.  
*YouTube*. Dans *Bazar du Grenier*, 2 avril. <<https://youtu.be/ZU8Rswrxt54>>.

Brandt, Chris. [2005] 2010. « Dance, Voldo, Dance ». En ligne. *YouTube*. Dans *Brain Street Productions*.  
2 octobre. <<http://bit.ly/2xlmvED>>. Consultée le 4 juillet 2017.

Borton, Debbie, Terry Borton et Nancy Stewart. 2017. *Cinema in the Eye of the Collector Conference*.  
*Spectacle*. Projection de lanterne magique. Moyse Hall, Université McGill, Montréal. 6 juin.

Continue?. 2012. « Metal Warriors (SNES) – Continue? ». En ligne. *YouTube*. Dans *Continue?*, 26  
septembre. <<https://youtu.be/JO1x9IkO4fw>>. (00:00:23 à 00:00:32). Consulté le 10 août  
2017.

Degtiar, Alex. 2008a. « EALand: See You Soon Party ». En ligne. *The Internet Archive* et *How the Got*  
*Game Project*, dans la collection *Archiving Virtual World*, 20 août. <<http://bit.ly/2va91xa>>.  
Consulté le 30 juillet 2017.

Degtiar, Alex. 2008b. « EA-Land: The Final Countdown ». En ligne. *The Internet Archive* et *How the Got*  
*Game Project*. Dans la collection *Archiving Virtual World*, 1<sup>er</sup> août.  
<[https://archive.org/details/EALand\\_FinalCountdown](https://archive.org/details/EALand_FinalCountdown)>. Consulté le 30 juillet 2017.

donkee. 2013. « Diary of a Camper (1996) by United Ranger Films ». En ligne. *YouTube*. Dans *donkee*, 14 mars. <[https://youtu.be/mq4Ks4Z\\_NGY](https://youtu.be/mq4Ks4Z_NGY)>. Consulté le 28 juillet 2017.

Douteux.org. 2007-présent. *Lundis Douteux*. <<http://douteux.org/>>.

dxtr. 2014. « Batman NES :: SPEED RUN (0:10:34) Live by dxtr #AGDQ 2014 ». En ligne. *YouTube*. Dans *SpeedDemosArchiveSDA*, 20 février. <<https://youtu.be/IEjtDTmGIps>>. Consulté le 5 août 2017.

FURIOUS. 2017. « Super Mario World - 0 Exit (Credits Warp) - 1:13.32 [WR] ». En ligne. *YouTube*. Dans *FURIOUS*, 1<sup>er</sup> février. <<https://youtu.be/W-HVloSpV9k>>. Consultée le 3 août 2017.

Jim Sterling. 2014. « SLAUGHTERING GROUNDS - New 'Worst Game Of 2014' Contender ». En ligne. *YouTube*. Dans Jim Sterling, 1<sup>er</sup> novembre. <<https://youtu.be/VfI7pAaOH9c>>.

Kim Justice. 2016. « The ZX Spectrum Magazine Covertape Wars (+ The Best Covertape Games) - Kim Justice ». En ligne. 13 novembre, *YouTube*. Dans *Kim Justice*. <<https://youtu.be/MCpfjwcOVjs>>. Consulté le 26 mars 2017.

Klei Entertainment. 2012. « Don't Starve Early-Access Beta Trailer ». En ligne. *YouTube*. Dans *Klei Entertainment*, 28 août. <<http://bit.ly/2vWxlie>>. Consulté le 25 mars 2017.

Klei Entertainment. 2013. « Don't Starve Cinematic Trailer: Forbidden Knowledge ». En ligne. *YouTube*. Dans *Klei Entertainment*, 26 février. <<http://bit.ly/1gGxtKs>>. Consulté le 25 mars 2017.

kmafrocard. 2015. « Castlevania Speedrun WR in 11:41.03 ». En ligne. *YouTube*. Dans *kmafrocard*, 5 mai. <<https://youtu.be/bX6YTM4sYcU>>. Consultée le 4 août 2017.

Lixian et Markiplier. 2013. « Markiplier Animated | SHUT UP NURSE!! ». En ligne. *YouTube*. Dans *Markiplier*, 27 juin. <<https://youtu.be/pNfDUUMGRCo>>. Consulté le 11 août 2017.

Magnavox. [1973] 2007. « Magnavox Odyssey ♦ First Home Video Game ♦ 1973 ». En ligne. *YouTube*. Dans *fabtv*, 15 décembre. <[https://youtu.be/H2Elsnr\\_cv4](https://youtu.be/H2Elsnr_cv4)>. Consulté le 25 mars 2017.

Markiplier. 2013-2014. « Surgeon Simulator 2013 ». Liste de lecture en ligne. *YouTube*. Dans *Markiplier*, 19 avril au 10 octobre. <<http://bit.ly/1lv7rbd>>. Consulté le 11 août 2017.

Markiplier. 2017b. « TEARS OF JOY | Markiplier's Adventures 2 ». En ligne. *YouTube*. Dans *Markiplier*, 8 janvier. <<https://youtu.be/jf9zELVsFhA>>. Consulté le 11 août 2017.

Micromania. [Env. 1992]. « Emission Micromania Super Video Show 1 – 1992 ». En ligne. *Abandonware-Vidéos*. Mis en ligne par tnoise79. <<http://bit.ly/2nV8ZHj>>. Consulté le 25 mars 2017.

- n2ited. 2007. « Diary of a Camper ». En ligne. *YouTube*. Dans n2ited. 31 juillet. <<https://youtu.be/A4h2QFHdaj8>>. Consulté le 30 juillet 2017.
- NBC. 1977. « Weekend: That's Nice, Don't Fight (Death Race) ». *60 Minutes*. Silicon Valley; California: CBS. 5112448529\_s01.
- Orions Angel. 2008. « A Tribute to Video Games (Part 1) ». En ligne. 26 août, *YouTube*. Dans Orions Angel. <<https://www.youtube.com/watch?v=3sOJHVIJgUQ>>. Consulté le 25 mars 2017.
- Orions Angel. 2009. « Mortal Kombat Tribute Video ». En ligne. 29 janvier, *YouTube*. Dans Orions Angel. <[https://www.youtube.com/watch?v=Y3a-MKj7\\_jQ](https://www.youtube.com/watch?v=Y3a-MKj7_jQ)>. Consulté le 25 mars 2017.
- paulsoaersjr. 2011. « Minecraft Tutorials – E01 How to Survive your First Night (Updated!) ». En ligne. *YouTube*. Dans paulsoaersjr, 1<sup>er</sup> décembre. <<https://youtu.be/B36Ehzh2cxE>>. Consulté le 1<sup>er</sup> mai 2017.
- PewDiePie. 2013. « MANLY TEARS! – BEYOND: Two Souls – Gameplay, Walkthrough – Part 12 » En ligne. *YouTube*. Dans PewDiePie, 19 octobre. <<https://youtu.be/XQJhbhC05EE>>.
- PewDiePie. 2013. « SCARIEST GAME? - Outlast Gameplay ». En ligne. *YouTube*. Dans PewDiePie, 13 juillet. <<https://www.youtube.com/watch?v=CrGa54rpvF4>>.
- PewDiePie. s.d.-2017. « All Finished Playthroughs (CLICK ME) ». Liste de lecture en ligne. *YouTube*. Dans PewDiePie, s.d.-6 février. <<http://bit.ly/2wstxev>>. Consultée le 21 août 2017.
- Starcade. 1982. « #5 Ahanotu vs Samson ». En ligne. Présenté par Mark Richards. 31 décembre. WTBS. <<http://starcade.tv/starcade/tv/starcadetv-shows.asp>>. Consulté le 25 mars 2017.
- Summoning Salt. 2017. « World Record Progression : Super Metroid ». En ligne. *YouTube*. Dans *Summoning Salt*, 20 février. <<https://youtu.be/dNL8rdn00IU>>. Consulté le 28 avril 2017.
- sw1tched. 2009. « Double Dribble – NES – Automatic Shot ». Vidéo en ligne. *YouTube*. Dans sw1tched, 21 février. <<https://youtu.be/Ed59WhzXlkk>>.
- Telegames. [1990] 2012. « What Video Game 1990 VHSrip ». En ligne. 21 octobre, *The Internet Archive*. Mis en ligne par chris85. <<http://bit.ly/2vXs4Mf>>. Consulté le 25 mars 2017.
- The MADE Oakland. 2013 « GamePro TV 1996 ». Liste de lecture en ligne. *YouTube*. Dans *The MADE Oakland*, 27 février. <<http://bit.ly/2n3QNX2>>. Consulté le 25 mars 2017.
- TotalBiscuit. 2013a. « ► WTF Is... - Day One: Garry's Incident ? ». En ligne. *YouTube*. Dans *TotalBiscuit, The Cynical Brit*, 1<sup>er</sup> octobre. <<https://youtu.be/QfgoDDh4kE0>>.

- TotalBiscuit. 2013b. « This video is no longer available: The Day One Garry's Incident Incident ». En ligne. *YouTube*. Dans *TotalBiscuit, The Cynical Brit*, 20-22 octobre. <<https://youtu.be/QfgoDDh4kE0>>.
- TotalBiscuit. 2013c. « This video is no longer available: The Day One Garry's Incident Incident ». En ligne. *YouTube*. Dans *TotalBiscuit, The Cynical Brit*, 20-22 octobre. <<https://youtu.be/QfgoDDh4kE0>>.
- United Ranger Films. [1996] 2012. « Diary of a Camper ». En ligne. *The Internet Archive*. Mis en ligne par 'lowood', 31 mars. <<http://bit.ly/2he7Wzo>>. Consulté le 30 juillet 2017.
- WH Smith. [1988-1989] 2015. « WH Smith Computer Games Promotional VHS tapes ». Liste de lecture en ligne. 18 juillet, *YouTube, sunteam*. <<http://bit.ly/2uy0iCm>>. Consulté le 25 mars 2017.
- YongYea. 2013a. « Dragonborn Act I (Skyrim Fan Movie) ». En ligne. *YouTube*. Dans *YongYea*, 30 août. <[https://youtu.be/YyHZn\\_nC3kc](https://youtu.be/YyHZn_nC3kc)>. Consulté le 31 juillet 2017.
- YongYea. 2013b. « Skyrim Machinima Behind the Scenes! – Filming a Shot ». En ligne. *YouTube*. Dans *YongYea*, 14 mai. <<https://youtu.be/gLhoUcK2uml>>. Consulté le 31 juillet 2017.
- YongYea. 2016. « Dragonborn Act II (Skyrim Fan Movie) ». En ligne. *YouTube*. Dans *YongYea*, 21 janvier. <<https://youtu.be/blZxPPApXlw>>. Consulté le 31 juillet 2017.
- YouTube Advertisers. 2008. « Video Identification ». Vidéo en ligne. *YouTube*. Dans *YouTube Advertisers*, 4 février. <<http://bit.ly/2pj7F1A>>.

## **Films mentionnés**

- Gordon, Seth. 2007. *The King of Kong: A Fistful of Quarters*.
- Kinzy, Tim et Andrew Seklir. 2015. *Man vs Snake: The Long and Twisted Tale of Nibbler*.
- Myrick, Daniel et Eduardo Sánchez. 1999. *The Blair Witch Project*.
- Reeves, Matt. 2008. *Cloverfield*.
- Spielberg, Steven. 1982. *E.T. the Extra-Terrestrial*.

## **Jeux mentionnés**

- ABC Monday Night Football*. 1989. Park Place Productions
- Albion*. 1996. Blue Byte.
- Atmosfear*. 1991. Phillip Tanner.
- Beyond: Two Souls*. 2014. Quantic Dream.



*Castlevania*. 1986. Konami.

*Command H.Q.* 1990. Ozark Software.

*Counter-Strike: Global Offensive*. 2012. Valve Corporation.

*Crusader Kings II*. 2012-présent. Paradox Interactive.

*Day One: Garry's Incident*. 2013. Wild Games Studios.

*Death Race*. 1976. Exidy.

*DoDonPachi*. 1997. Cave.

*Don't Starve*. 2013. Klei Entertainment.

*Dungeons & Dragons : 4ième Édition*. 2006. Wizards of the Coast.

*Donkey Kong Country*. 1<sup>er</sup> novembre 1994. Rare.

*DOOM*. 1993. Id Software.

*Double Dribble*. 1986 Konami Industry.

*E.T. The Extra-Terrestrial*. 1982. Atari.

*Fallout 4*. 2015. Bethesda.

*Geo-Political Simulator 4 : Power & Revolution*. 2016. Eversim.

*Global Conquest*. 1992. Ozark Software.

*Holey Moley*. 1982. Tai.

*League of Legends*. 2009. Riot Games, Inc.

*Markiplier Adventures 2*. 2016. JeffKyler14Games.

*Mike Tyson's Punch-Out!!*. 1987. Nintendo.

*Minecraft*. 2010. Mojang.

*Modem Wars*. 1988. Ozark Software.

*NHL 16*. 2015. Electronic Arts.

*Outlast*. 2014. Red Barrels.

*Pac-Man*. 1980. Namco Limited.

*Pengo*. 1982. Sega.

*PGA Tour Golf*. 1990. Sterling Silver Software.

*Pole Position*. 1982. Namco Limited.

*Q\*Bert*. 1982. D. Gottlieb & Co.

*Quake*. 1996. Id Software.

*Rescue*. 1982. Stern Electronics.

*Soul Calibur*. 1999. Namco.

*Starcraft*. 1998. Blizzard Entertainment.

*Starcraft II*. 2010. Blizzard Entertainment.

*Stunt Island*. 1992. Disney.

*Super Mario World*. 1990. Nintendo.

*Super Metroid*. 1994. Intelligent Systems Co. et Nintendo.

*Surgeon Simulator 2013*. 2013. Bossa Studios

*Tecmo Bowl*. 1987. Tecmo.

*The 7th Guest*. 1993. Trilobyte.

*The Immortal*. 1990. Sandcastle.

*The Last of Us*. 2013. Naughty Dogs.

*The Legend of Zelda*. 1986. Nintendo.

*The Long Dark*. 2015. Hinterland Studio.

*The Sims*. 2000. Maxis Software.

*The Slaughtering Grounds*. 2014. Digital Homicide.

*Total War*. 2000-présent. Creative Assembly.

*WarCraft: Orcs & Humans*. 1994. Blizzard Entertainment.

## **Sites web généraux**

*Abandonware-vidéos et Abandonware-Magazines*. <<http://www.abandonware.org/>>.

*Cinémathèque Québécoise – Médiathèque Guy-L.-Côté*. <<http://bit.ly/2uOrigj>>.

*Computer Gaming World Museum*. <<http://cgwmuseum.org/>>.

*Internet Movie Database*. <<http://www.imdb.com/>>.

*Laserdisc Database*. <<https://www.lddb.com/>>.

*Library of Congress*. <<http://loc.gov/>>.

*MobyGames*. <<http://www.mobygames.com/>>.

*Suicide Bullet*. <<http://suicidebullets.blogspot.ca/>>.

*The Internet Archive*. <<http://archive.org/>>.

*The Old Skool Emulation Center (TOSEC)*. <https://www.tosecdev.org/>.

*Video Game Ads*. <<http://gameads.gamepressure.com/>>.

*Wayback Machine*. <<https://archive.org/web/>>.

## **Annexe 1 : Productions télévisuelles**

**Tableau 2 : liste de productions télévisuelles sur les jeux vidéo**

<b>Titre</b>	<b>Début de diffusion</b>	<b>Fin de diffusion*</b>	<b>Nom de la chaîne**</b>	<b>Pays</b>	<b>Source des informations ***</b>
101%'	2007	en cours	NoLife	France	Wikipédia
20 ans de jeux vidéo: 1989-2009	2009	n.a.	MCM	France	Abandonware-vidéos
60 Minutes Weekeend: That's Nice, Don't Fight	1977	2005	NBC	États-Unis	NBC
Arcadia	2008	n.d.	18-50 Television	Guatemala	Wikipédia
Arena	2002	2005	G4techTV ; G4	États-Unis	Wikipédia
Attack of the Shows!	2005	2013	G4	États-Unis	Wikipédia
Bad Influence!	1992	1996	ITV Network	Royaume-Uni	Wikipédia
Bits	1999	2001	Channel 4	Royaume-Uni	Wikipédia
Bits and Bytes	1983	1984	TVOntario	Canada	The Old Skool Emulation Center
Bits and Bytes 2	1991	1991	TVOntario	Canada	The Old Skool Emulation Center
Blister	2002	2004	G4	États-Unis	Wikipédia
Canal Pirata Sega	1993	n.a.	n.d.	Espagne	Gam3r Bay
Challenge Hockey RDS	2015	en cours	RDS	Canada	RDS
Championnat du Monde E-Sports	2015	n.d.	RDS	Canada	RDS
Charlie Brooker's Gameswipe	2009	n.a.	BBC Four	Royaume-Uni	Wikipédia
Cheat!	2002	2009	G4techTV ; G4	États-Unis	Wikipédia
Chez Marcus	2007	en cours	NoLife	France	Wikipédia
Cinematech	2002	2007	G4techTV ; G4	États-Unis	Wikipédia
Cinematech: Nocturnal Emissions	2005	2007	G4TV	États-Unis	Wikipédia
Code Max	2015	en cours	Radio-Canada	Canada	Tou.tv
Code Monkeys	2007	2008	G4	États-Unis	Wikipédia
Computer Program, The	1982	1982	BBC	Royaume-Uni	The Old Skool Emulation Center

<b>Titre</b>	<b>Début de diffusion</b>	<b>Fin de diffusion*</b>	<b>Nom de la chaîne**</b>	<b>Pays</b>	<b>Source des informations ***</b>
Culte! "Jeux Vidéo : le Dixième Art"	2014	n.a.	France 5	France	Ludoscience
Cyber Culture	1995	1999	Canal+	France	Abandonware-vidéos
Cyber Flash	1995	1997	Canal+	France	Wikipédia
CyberClub	1998	2000	TVA	Canada	Webdépart
Cybernet	1995	2010	ITV Network	Royaume-Uni	Wikipédia
Découverte : Jeux Vidéo : le pour et le contre	2016	n.a.	Radio-Canada	Canada	Tou.tv
Digital Crack	2001	2001	Game Network	Royaume-Uni	Wikipédia
Ep Daily	1997	en cours	Discovery Science ; G4 ; City	États-Unis; Canada; Australie	Epn.tv
Evolution	2005	2006	Game Network	Royaume-Uni	Wikipédia
Filter	2002	2006	G4techTV ; G4	États-Unis	Wikipédia
Focus – Treasure Co., Ltd.	2002	n.a.	Game One	France	MrRetroGreg
Fun Player	2000	n.d.	FunTV	France	Wikipédia
G4 Special Presentation	2003	2006	G4	États-Unis	Wikipédia
Game Guru	2002	2006	Game Network	Royaume-Uni	Wikipédia
Game Head	2005	2008	Spike TV	États-Unis	IGN
Game On	2002	2004	G4	États-Unis	Wikipédia
Game Over : Le règne des jeux vidéo	2013	n.a.	Arte	France	Sens Critique
Game Over : Les enfants de la manette	2004	n.a.	Arte	France	Télé-loisirs.fr
Game Zone	2000	2006	Game One	France	Wikipédia
Game60	2007	n.d.	XLeague.tv	Royaume-Uni	Wikipédia
GameCenter CX	2003	en cours	Fuji TV One	Japon	Wikipédia
Gamepad	2001	2004	Bravo	Royaume-Uni	Wikipédia
GamePro TV	1991	1992	Samuel Goldwyn Television	États-Unis	Wikipédia
GamePro TV	1992	n.d.	USA Network	États-Unis	Wikipédia
GamePro TV	1996	1997	n.d.	États-Unis	Wikipédia
Gamer.tv	2002	2008	Bravo	Royaume-Uni	Wikipédia

<b>Titre</b>	<b>Début de diffusion</b>	<b>Fin de diffusion*</b>	<b>Nom de la chaîne**</b>	<b>Pays</b>	<b>Source des informations ***</b>
Gamer's Guide to Pretty Much Everything	2015	en cours	Disney XD	États-Unis	Wikipédia
Games Night	2007	2008	Xleague.tv	Royaume-Uni	Wikipédia
Games World	1993	1998	Sky One	Royaume-Uni	Wikipédia
Gamesmaster	1992	1998	Channel 4	Royaume-Uni	Wikipédia
Gamespot tv	2000	n.d.	AB1	France	Abandonware-vidéos
GameTrailers TV with Geoff Keighley	2008	2013	Spike TV	États-Unis	Wikipédia
Gamezville	2003	2004	Sky One	Royaume-Uni	Wikipédia
Génération W	1996	1998	Canal Famille	Canada	Attraction Images
Génération W	1998	1999	Canal Famille	Canada	Wikipédia
Giga	1998	2010	Giga TV	Allemagne	Wikipédia
Good Game	2006	en cours	ABC	Australie	Wikipédia
Good Game: Spawn Point	2010	en cours	ABC	Australie	ABC
Gros Plan sur la Souris	1990	1991	France 2	France	Abandonware-vidéos
How Video Games Changed the World	2013	n.a.	Channel 4	Royaume-Uni	Wikipédia
Icons	2002	2007	G4	États-Unis	Wikipédia
Japon : 30 ans d'arcade	2003	n.a.	Game One	France	Wikipédia
Japon : Histoire du Fighting Game	2006	n.a.	Game One	France	Wikipédia
Japon : Histoire du Rhythm Game	2007	n.a.	Game One	France	Wikipédia
Japon : Les stars de la Game Music	2005	n.a.	Game One	France	Wikipédia
Jeux Vidéo - Les secrets de fabrication	2005	n.a.	G4 Media	France	RetroC0mputing
Jeux Vidéo : Les Nouveaux Maîtres du Monde	2016	n.a.	Arte	France	Arte
Kamen Rider Ex-Aid	2016	en cours	n.d.	Japon	Wikipédia
La Nuit des Jeux Vidéo	1996	1993	France 3	France	Abandonware-vidéos

<b>Titre</b>	<b>Début de diffusion</b>	<b>Fin de diffusion*</b>	<b>Nom de la chaîne**</b>	<b>Pays</b>	<b>Source des informations ***</b>
Le chevalier du labyrinthe	1990	1991	Antenne 2	France	Abandonware-vidéos
Le Club Les Branchés	1991	1992	Télé-Métropole	Canada	Éric St-Cyr
Le Journal des jeux vidéo	2006	2017	Canal+	France	Wikipédia
Le Mini Journal de Patrice Drevet	1984	1985	TF1	France	Retour dans les Eighties
Léo contre Tous	1977	1983	RTL Télévision	Luxembourg	Wikipédia
Les Dessous de Tomb Raider La Révélation Finale	n.d.	n.d.	FunTV	France	Abandonware-vidéos
Les jeux contre-attaquent	1993	n.a.	n.d.	France	Abandonware-vidéos
Level 3	2006	2012	C31 Melbourne; TVS	Australie	Wikipédia
Level One	1998	2007	Game One	France	Wikipédia
LiveWire	2004	2005	Game Network	Royaume-Uni	Wikipédia
Luna Park	1993	1996	RTBF	Belgique	Wikipédia
M. Net	1998	2015	MusiquePlus	Canada	Wikipédia
Making the Most of the Micro	1983	1983	BBC	Royaume-Uni	The Old Skool Emulation Center
Me in Mir	n.d.	n.d.	Game Network	Royaume-Uni	Wikipédia
Mega 6	1994	1995	M6	France	Abandonware-vidéos
Micro Défi	n.d.	1983	n.d.	Belgique	Sonuma
Micro Kid	1984	n.d.	Antenne 2	France	Wikipédia
Micro Kid's	1991	1997	FR3	France	Abandonware-vidéos
Micro Live	1984	1985	n.d.	Royaume-Uni	The Old Skool Emulation Center
Microludic	1984	n.d.	TF1	France	Abandonware-vidéos
Movies, Games and Videos	1991	2001	ITV Network	Royaume-Uni	Wikipédia
New Game!	2016	2016	n.d.	Japon	Wikipédia
Nick Arcade	1992	1992	Nickelodeon	États-Unis	Wikipédia
Octo-Giciel	1985	1985	Radio-Québec	Canada	Wikipédia

<b>Titre</b>	<b>Début de diffusion</b>	<b>Fin de diffusion*</b>	<b>Nom de la chaîne**</b>	<b>Pays</b>	<b>Source des informations ***</b>
Outrageous Fortunes E3 - Nintendo	2004	n.a.	BBC	Royaume-Uni	The Old Skool Emulation Center
PC-Peliluola	n.d.	2003	MoonTV	Finlande	Wikipédia
Pixi Foly	1983	1984	TF1	France	Abandonware-vidéos
Player One	n.d.	n.d.	MCM	France	hellboy81100
Players	2002	2004	G4	États-Unis	Wikipédia
Playr	2008	2013	Bravo; Film24; Showcase TV	Royaume-Uni	Wikipédia
Power Play	1992	1993	TROS	Pays-Bas	Wikipédia
Proving Ground	2011	2011	G4	États-Unis	Wikipédia
Pulse	2002	n.d.	G4	États-Unis	Wikipédia
PXG	2005	2008	Jetix	Royaume-Uni	Wikipédia
Re-7	2001	2009	Canal J ; TV5 Monde	France	Wikipédia
Reloaded	2005	2005	Game Network	Royaume-Uni	Wikipédia
Reloaded	2005	2006	Game Network	Royaume-Uni	Wikipédia
Retro Game One	2007	2014	Game One	France	Wikipédia
Retrogaming	2006	n.a.	France 3	France	Abandonware-vidéos
Reviews on the Run	2002	2014	G4 Canada; City	Canada	Wikipédia
Rise of the Video Game	2007	2007	The Discovery Channel	États-Unis	Wikipédia
Televisator 2	1993	1994	France 2	France	Les trésors du grenier
The First Hour	2013	2016	Ginx TV	Royaume-Uni	Wikipédia
The Match	2007	n.d.	Xleague.tv	Royaume-Uni	Wikipédia
The MMO Report	2007	2012	G4	États-Unis	Wikipédia
The Ultimate Gamer	2004	2006	Spike TV	États-Unis	Wikipédia
The Video Game	1984	1985	Syndication	États-Unis	Wikipédia
The Video Game Revolution	2004	n.a.	PBS	États-Unis	PBS
Thumb Bandits	2001	2002	Channel 4	Royaume-Uni	Wikipédia
Thumb Candy	2001	n.a.	Channel 4	Royaume-Uni	Wikipédia
Tilt.tv	1997	en cours	Tilt.tv	Finlande	Wikipédia

<b>Titre</b>	<b>Début de diffusion</b>	<b>Fin de diffusion*</b>	<b>Nom de la chaîne**</b>	<b>Pays</b>	<b>Source des informations ***</b>
Trailblazers	2007	n.d.	Xleague.tv	Royaume-Uni	Wikipédia
Troldspejlet	1989	en cours	DR1	Danois	Wikipédia
Video & Arcade Top 10	1991	2006	YTV	Canada	Wikipédia
Video Game Vixens	2005	n.d.	G4	États-Unis	Wikipédia
Video Mods	2004	2005	MTV2	États-Unis	Wikipédia
Video Power: Game Show	1991	1992	WGN	États-Unis	Wikipédia
Video Power: The Power Team	1990	1991	Syndication	États-Unis	Wikipédia
When Games Attack	2004	2005	Bravo	Royaume-Uni	Wikipédia
X-Play	1998	2013	ZDTV ; TechTV ; G4tectTV ; G4	États-Unis	Wikipédia

\* Les mentions « n.a. » s’appliquent dans le cas de documentaires (à date de parution unique, non sérialisés) ou de reportages qui s’inscrivent dans des programmes qui normalement ne présentent pas de contenu sur les jeux vidéo.

\*\* Au départ, nous voulions inclure le nombre de saisons et d’épisodes. Toutefois, le manque d’informations nous empêche de fournir un aperçu satisfaisant.

\*\*\* Il y a beaucoup de titres d’émissions recensées sur Wikipédia, mais peu d’informations disponibles. Les sources des articles font généralement référence à des sites web qui ont été mis hors ligne au fil du temps.



## **Annexe 2 : Vidéocassettes et laserdiscs**

**Tableau 3 : liste de vidéocassettes et laserdiscs sur les jeux vidéo**

<b>Support</b>	<b>Titre</b>	<b>Année de parution</b>	<b>Type de vidéo</b>	<b>Pays</b>	<b>Source des informations</b>
Betamax	The Legend of Namco	n.d.	n.d.	Japon	Retro Reality
Laserdisc	After Burner/Super Hang-On	1987	Superplay	Japon	Retro Reality; Laserdisc Database
Laserdisc	Fighter's History Dynamite	1994	n.d.	Japon	Retro Reality; Laserdisc Database
Laserdisc	Garou Densetsu 2 - Ougi Densyou Hen	1993	Superplay	Japon	Retro Reality; Laserdisc Database
Laserdisc	Garou Densetsu 3	1995	Superplay	Japon	Retro Reality; Laserdisc Database
Laserdisc	Garou Densetsu Special - Chouzetsu Butou Gai	1993	Superplay	Japon	Retro Reality; Laserdisc Database
Laserdisc	History of Video Games Volume I: Taito 1 & 2	1990	Superplay	Japon	Retro Reality; Laserdisc Database
Laserdisc	History of Video Games Volume II: Namco 1 & 2	1991	Superplay	Japon	Retro Reality; Laserdisc Database
Laserdisc	Ingram Computer Game Previews 1984 Sept-Oct	1984	Avant-première	n.d.	Retro Reality
Laserdisc	Ingram Computer Game Previews 1985 Feb-Mar	1985	Avant-première	n.d.	Retro Reality
Laserdisc	Kiki Kaikai	n.d.	Superplay	n.d.	Retro Reality
Laserdisc	Namco Gal's Island	n.d.	n.d.	Japon	Retro Reality
Laserdisc	Namco Theater 6: Galaxian 3	1995	Superplay	Japon	MrRetroGreg
Laserdisc	Neo Geo Gal's Graffiti	1994	Superplay	Japon	Retro Reality; MrRetroGreg
Laserdisc	Real Bout Garou Densetsu	1996	Superplay	Japon	Retro Reality; Laserdisc Database
Laserdisc	Ryuuko No Ken	1993	Superplay	Japon	Retro Reality; Laserdisc Database
Laserdisc	Ryuuko No Ken 2 [Art of Fighting 2]	1994	Superplay	Japon	Retro Reality; Laserdisc Database

<b>Support</b>	<b>Titre</b>	<b>Année de parution</b>	<b>Type de vidéo</b>	<b>Pays</b>	<b>Source des informations</b>
Laserdisc	Samurai Spirits - Juuni Kenshi Retsuden	1992	Superplay	Japon	Retro Reality; Laserdisc Database
Laserdisc	Samurai Spirits Zankurou Musouken	1996	Superplay	Japon	Retro Reality; Laserdisc Database
Laserdisc	Sega Sensation Special	1988	Superplay	Japon	Retro Reality; Laserdisc Database
Laserdisc	Shin Samurai Spirits	1995	Superplay	Japon	Retro Reality; Laserdisc Database
Laserdisc	Street Fighter 2: The World Warrior	1991	Superplay	Japon	Retro Reality; Laserdisc Database
Laserdisc	Super Darius Perfection	n.d.	n.d.	n.d.	Retro Reality; Laserdisc Database
Laserdisc	Super Monaco GP/Turbo Outrun	n.d.	n.d.	Japon	Retro Reality; Laserdisc Database
Laserdisc	The King of Fighters '94	1994	Superplay	Japon	Retro Reality; Laserdisc Database
Laserdisc	The King of Fighters '95	1995	Superplay	Japon	Retro Reality; Laserdisc Database
Laserdisc	The King of Fighters '96	1996	Superplay	Japon	Retro Reality; Laserdisc Database
Laserdisc	The King of Fighters '97	1997	Superplay	Japon	Retro Reality; Laserdisc Database
Laserdisc	The Legend of Namco	1986	n.d.	Japon	Laserdisc Database
Laserdisc	Virtual Fighter Special: Sega	n.d.	n.d.	Japon	Laserdisc Database
Laserdisc	World Heroes 1 & 2	1993	Superplay	Japon	Retro Reality; Laserdisc Database
Laserdisc	World Heroes 2 Jet	1994	Superplay	Japon	Retro Reality; Laserdisc Database
Laserdisc	World Heroes Perfect	1995	Superplay	Japon	Laserdisc Database
Vidéocassette	10 para 10 Nintendo 64	n.d.	Publicité	n.d.	Ebay
Vidéocassette	Abre Tu Mente Al Poder de PlayStation	n.d.	Publicité	n.d.	Ebay
Vidéocassette	Action Screenplay ~ Volume 1 ~ Issue 8 ~ VHS Video ~ Atari ST/Amiga/C64/Spectrum	n.d.	Compilation	n.d.	Ebay

<b>Support</b>	<b>Titre</b>	<b>Année de parution</b>	<b>Type de vidéo</b>	<b>Pays</b>	<b>Source des informations</b>
Vidéocassette	American Video Game Players League: Video Game Guide Vol. 1	1989	Guide	États-Unis	Atari HQ
Vidéocassette	Atari Arcade Games Preview: Area 51: Site 4 and Gauntlet Legends	1998	Avant-première	États-Unis	Retro Reality
Vidéocassette	Bulletin 1000 Video Magazine	1987	Publicité	France	Abandonware-vidéos
Vidéocassette	Capcom Game Syndrome	1989	n.d.	Japon	Retro Reality; Striderpedia
Vidéocassette	Catalogue Officiel GameCube 2003	2003	Publicité	France	Abandonware-vidéos
Vidéocassette	CfC Video Vol. 1	1996	Actualités	Japon	Retro Reality
Vidéocassette	CfC Video Vol. 10	1999	Actualités	Japon	Retro Reality; Ebay
Vidéocassette	CfC Video Vol. 11	1999	Actualités	Japon	Retro Reality; Lost Releases
Vidéocassette	CfC Video Vol. 12	1999	Actualités	Japon	Retro Reality; Lost Releases
Vidéocassette	CfC Video Vol. 13	2000	Actualités	Japon	Retro Reality; Lost Releases
Vidéocassette	CfC Video Vol. 14	2000	Actualités	Japon	Retro Reality; Lost Releases
Vidéocassette	CfC Video Vol. 15	2000	Actualités	Japon	Retro Reality; Lost Releases
Vidéocassette	CfC Video Vol. 16	2001	Actualités	Japon	Retro Reality; Lost Releases
Vidéocassette	CfC Video Vol. 2	1996	Actualités	Japon	Retro Reality; Lost Releases
Vidéocassette	CfC Video Vol. 3	1996	Actualités	Japon	Retro Reality; Lost Releases
Vidéocassette	CfC Video Vol. 4	1997	Actualités	Japon	Retro Reality; Lost Releases
Vidéocassette	CfC Video Vol. 5	1997	Actualités	Japon	Retro Reality; Lost Releases
Vidéocassette	CfC Video Vol. 6	1997	Actualités	Japon	Retro Reality; Lost Releases

<b>Support</b>	<b>Titre</b>	<b>Année de parution</b>	<b>Type de vidéo</b>	<b>Pays</b>	<b>Source des informations</b>
Vidéocassette	CfC Video Vol. 7	1998	Actualités	Japon	Retro Reality; Lost Releases
Vidéocassette	CfC Video Vol. 8	1998	Actualités	Japon	Retro Reality; Lost Releases
Vidéocassette	CfC Video Vol. 9	1998	Actualités	Japon	Retro Reality; Lost Releases
Vidéocassette	Découvrez la PlayStation	1995	Avant-première	France	Abandonware-vidéos
Vidéocassette	DOOM et Ocean	1995	Publicité	France	Abandonware-vidéos
Vidéocassette	Ecco The Dolphin Saturn CG Promo	n.d.	Publicité	n.d.	Unseen64: an Archive for Beta & Cancelled Games
Vidéocassette	Eternal Champions: Strategy Video	n.d.	Guide	États-Unis	Retro Reality; Retro Games TV Commercial HD
Vidéocassette	Felices Novedades!	n.d.	Publicité	n.d.	Ebay
Vidéocassette	G.S.V. Series "Konami Shooting Best"	1988	Superplay	Japon	Gradrius Homeworld
Vidéocassette	Game Player's Gametape - Super Mario Bros. 2	[Env. 1988]	Guide	États-Unis	Retro Reality
Vidéocassette	Game Player's Gametape Vol. 1 No. 1	[Env. 1988]	Guide	États-Unis	Retro Reality; Atari HQ
Vidéocassette	Game Player's Gametape Vol. 1 No. 1 (Alternate)	[Env. 1988]	Guide	États-Unis	Retro Reality
Vidéocassette	Game Player's Gametape Vol. 1 No. 10	[Env. 1990]	Guide	États-Unis	Retro Reality
Vidéocassette	Game Player's Gametape Vol. 1 No. 11	[Env. 1990]	Guide	États-Unis	Retro Reality
Vidéocassette	Game Player's Gametape Vol. 1 No. 12	[Env. 1990]	Guide	États-Unis	Retro Reality
Vidéocassette	Game Player's Gametape Vol. 1 No. 13	[Env. 1990]	Guide	États-Unis	Retro Reality
Vidéocassette	Game Player's Gametape Vol. 1 No. 14	[Env. 1990]	Guide	États-Unis	Retro Reality
Vidéocassette	Game Player's Gametape Vol. 1 No. 2	[Env. 1989]	Guide	États-Unis	Retro Reality; Atari HQ
Vidéocassette	Game Player's Gametape Vol. 1 No. 3	[Env. 1990]	Guide	États-Unis	Retro Reality; Atari HQ

Support	Titre	Année de parution	Type de vidéo	Pays	Source des informations
Vidéocassette	Game Player's Gametape Vol. 1 No. 4	[Env. 1989]	Guide	États-Unis	Retro Reality; Atari HQ
Vidéocassette	Game Player's Gametape Vol. 1 No. 5	[Env. 1990]	Guide	États-Unis	Retro Reality; Atari HQ
Vidéocassette	Game Player's Gametape Vol. 1 No. 6	[Env. 1990]	Guide	États-Unis	Retro Reality; Atari HQ
Vidéocassette	Game Player's Gametape Vol. 1 No. 7	[Env. 1990]	Guide	États-Unis	Retro Reality; Atari HQ
Vidéocassette	Game Player's Gametape Vol. 1 No. 8	[Env. 1990]	Guide	États-Unis	Retro Reality; Atari HQ
Vidéocassette	Game Player's Gametape Vol. 1 No. 9	[Env. 1990]	Guide	États-Unis	Retro Reality; Atari HQ
Vidéocassette	Game Simulation Video "Salamander"	1988	Superplay	Japon	Gradrius Homeworld; Sven666 2007
Vidéocassette	Gamepro Video Game Secret Tips, Tactis & Passwords Vol. 1	1992	Guide	États-Unis	Retro Reality
Vidéocassette	Gamepro Video Game Secret Tips, Tactis & Passwords Vol. 2	1993	Guide	États-Unis	Retro Reality
Vidéocassette	Gamest Mook Vol. 12	1994	Avant- première	Japon	Retro Reality
Vidéocassette	Gamest Mook Vol. 5	1993	Avant- première	Japon	Retro Reality
Vidéocassette	Hot Newz 64	1999	Avant- première	États-Unis	Retro Reality
Vidéocassette	How to Beat Home Video Games Volume I: The Best Games	1982	Guide	États-Unis	Retro Reality; Electronic Games
Vidéocassette	How to Beat Home Video Games Volume II: The Hot New Games	1982	Guide	États-Unis	Retro Reality; Electronic Games
Vidéocassette	How to Beat Home Video Games Volume III: Arcade Quality for the Home	1982	Guide	États-Unis	Retro Reality; Electronic Games

<b>Support</b>	<b>Titre</b>	<b>Année de parution</b>	<b>Type de vidéo</b>	<b>Pays</b>	<b>Source des informations</b>
Vidéocassette	How to Score More Points on Nintendo Games (Blue Box)	1989	Guide	États-Unis	Retro Reality
Vidéocassette	How to Score More Points on Nintendo Games (Yellow Box)	1989	Guide	États-Unis	Retro Reality
Vidéocassette	King CGV Series Detana!! TwinBee	1993	Superplay	Japon	Gradrius Homeworld
Vidéocassette	King CGV Series Parodius Da! Shinwa Kara Owarai He	1991	Superplay	Japon	Gradrius Homeworld
Vidéocassette	King CGV Series: Gradius III	1991	Superplay	Japon	Retro Reality; Gradius Homeworld
Vidéocassette	Konami Video Collection Original Game BGV Konami Best Vol.1	1987	Superplay	Japon	Gradrius Homeworld
Vidéocassette	Konami Video Collection Original Game BGV TwinBee	1987	Superplay	Japon	Gradrius Homeworld
Vidéocassette	Lo Mejor de Nintendo 64	n.d.	Publicité	n.d.	Ebay
Vidéocassette	Lo Nunca Visto De Sega: Presentado Sonic The Hedgehog 2	1992	Publicité	Espagne	Gam3r Bay
Vidéocassette	Lo Super Super De Super Nintendo Entertainment System	1992	Publicité	n.d.	Craker
Vidéocassette	Lords of Thunder (Promo VHS)	n.d.	Publicité	États-Unis	Retro Reality
Vidéocassette	Lunchables Sega Game Tips Video	1995	Guide	États-Unis	Retro Reality
Vidéocassette	Megaforce Sega Promo	1994	n.d.	Espagne	n.d.
Vidéocassette	Monika no Shiro Promotional VHS	n.d.	Publicité	Japon	Retro Reality
Vidéocassette	Nintendo Preview Music Jam - Volume 1	n.d.	Compilation	États-Unis	Retro Reality
Vidéocassette	Nintendo Preview Music Jam - Volume 2	1990	Compilation	États-Unis	Retro Reality

Support	Titre	Année de parution	Type de vidéo	Pays	Source des informations
Vidéocassette	Nintendo Preview Music Jam - Volume 3	1990	Compilation	États-Unis	Retro Reality
Vidéocassette	Nintendo Repair and Maintenance	1992	Entrainement	États-Unis	Retro Reality
Vidéocassette	Objectivo: N64	n.d.	Publicité	n.d.	Ebay
Vidéocassette	Primas Imagenes PlayStation 2	n.d.	Publicité	n.d.	Ebay
Vidéocassette	Promo Sega 32X	1993	Publicité	États-Unis	RetroGameGeeks
Vidéocassette	Promo Sega 32X	n.d.	Publicité	France	raylyd
Vidéocassette	Secret Video Game Tricks, Codes & Strategies Vol. 1	1989	Guide	États-Unis	Retro Reality
Vidéocassette	Secret Video Game Tricks, Codes & Strategies Vol. 2	1989	Guide	États-Unis	Retro Reality
Vidéocassette	Secret Video Game Tricks, Codes & Strategies Vol. 3	1989	Guide	États-Unis	Retro Reality
Vidéocassette	Sega Championship Moments	n.d.	Compilation	États-Unis	Teddy Rubskin
Vidéocassette	Sega Dreamcast	1999	Publicité	n.d.	squirrel natkin
Vidéocassette	SEGA Dreamcast   Dreamography   1999   Promotional VHS Video Tape	1999	Publicité	n.d.	Yan Long
Vidéocassette	Sega Game Gear Game Tips: Volume 1	1995	Guide	États-Unis	Retro Reality; Sega Retro
Vidéocassette	Sega Game Gear Game Tips: Volume 2	1995	Guide	États-Unis	Retro Reality; Sega Retro
Vidéocassette	Sega Power Tips	1992	Guide	Royaume-Uni	TheBigDaddyDReviews1
Vidéocassette	SEGA Vidéo N°1	1992	n.d.	France	Les trésors du grenier
Vidéocassette	Sonic the Hedgehog 3 Sonic History Video	n.d.	Rétrospective	Japon	Ebay
Vidéocassette	Square Soft on Playstation Collector's Video	1997	Avant-première	États-Unis	Retro Reality; Digitpress
Vidéocassette	Street Fighter 2: Mastering Great Combinations and Strategies	1993	Guide	États-Unis	Retro Reality; Gamer Logic

<b>Support</b>	<b>Titre</b>	<b>Année de parution</b>	<b>Type de vidéo</b>	<b>Pays</b>	<b>Source des informations</b>
Vidéocassette	Street Fighter 2: Special Champion Edition	1993	Publicité	États-Unis	Retro Reality
Vidéocassette	Street Fighter 2: Turbo	1993	Guide	États-Unis	Retro Reality; Digitpress
Vidéocassette	The Amiga Tutor Video	n.d.	Guide	Royaume-Uni	Ebay
Vidéocassette	The King of Fighters '95 Saikyou Ouza Soudatsusen	1996	Superplay	Japon	Retro Reality; GamebillStudio
Vidéocassette	The Official Video Hint Guide: Tomb Raider II	1997	Guide	États-Unis	VGArchive
Vidéocassette	Top Secret	1993	Publicité	n.d.	deviljerome
Vidéocassette	Turbografx 16: The Higher Energy Video Game System	1989	Preview	États-Unis	Retro Reality
Vidéocassette	U.S. Gold Sneak Preview Video Fall 1993	1993	Preview	États-Unis	Retro Reality
Vidéocassette	Ultima #2	1995	Publicité	n.d.	HuevilloWorldTV
Vidéocassette	WWF RAW Strategies & Secrets The Video Guide for Super Nintendo & Sega Genesis	n.d.	Guide	États-Unis	Ebay
Vidéocassette	WWF Wrestlemania The Arcade Game The Video Guide	n.d.	Guide	États-Unis	Ebay



## **Annexe 3 : Liste des *superplays* de Sven666**

**Tableau 4 : liste de *superplays* japonais, informations de Sven666**

<b>Type de support</b>	<b>Titre*</b>	<b>Début de diffusion</b>	<b>Pays</b>	<b>Source des informations</b>
Vidéocassette	Air Gallet - Daytona 3 (11.3mil, WR)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Battle Garegga - CKDF (gain 16+mil)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Battle Garegga - Gain 19110000 player KAMUI (doujin)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Battle Garegga - Gamest (Bundle with OST)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Blast Wind - CKDF (5399000)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Blazing Star - daytona 3 (doujin)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Dangun Feveron - CKDF Uo-poko	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Dimahoo - CKDF solo bang & miyamoto	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Dodonpachi - CKDF 630mil C-S	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Dodonpachi A-L - Gamest	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Dodonpachi A-L & C-S - Gamest	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Dodonpachi B-L - Gamest	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Dodonpachi Campaign Version - Daytona 3 (doujin)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Dodonpachi Dai-Ou-Jou Black Label - Daytona 3 (doujin)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Dogyuun/Fixeght - Toaplan (official?)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Dragon Blaze - ? Doujin	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	ESPrade - CKDF Irori 41mil	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	ESPrade - CKDF yusuke 37mil	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Game Tengoku - CKDF	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	G-darius - Fukuda Rengoku (doujin) 3 vids	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Gigawing - CKDF carmine	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Gigawing - CKDF porchka	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Gigawing - CKDF widerstand	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Gradius - Gamest	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Guardian Force - CKDF 14mil	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Gun Frontier - Daytona 3	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Gunbird - CKDF marion	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)

Type de support	Titre*	Début de diffusion	Pays	Source des informations
Vidéocassette	Gunbird 2 - Daytona 3 (doujin)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Guwange - HDKs factory (unoficial bundle with 2 books) (also VCD copy)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Konami BEST vol. 1 - official (Gradius, TwinBee, Contra on 1 VHS)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Kyūkyoku Tiger - Game Simulation Video by Pony	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Mahou Daisakusen - CKDF Chitta & Ga (bundle with booklet)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Parodius DA! - (unknown maker) 3 different releases with different characters	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Parodius Gokujyou - Gamest	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Progear - CKDF 197mil	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Psyvariar - HDKs factory	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Psyvariar 2 - Daytona 3 (doujin)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Radiant silvergun - Doujin (T-wiz, bundle with booklet)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Radiant Silvergun - Gamest	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Raiden - Daytona 3 (doujin)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Raiden 2 - CKDF	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Raiden Fighters - CKDF (judge spear)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Raidne Fighters Jet - HDKs factory, slave 179mil	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Raycrisis - doujin	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Rayforce - doujin	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Raystorm - doujin	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Raystorm - Gamest	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Recca - ? (bundle with booklet)(also DVD copy)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	R-type - Gamest	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	R-type - GSV (irem official)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	R-type - unknown production, metallic cover.	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	R-type Delta Promotional Video - Irem (not for sale)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Salamander - Gamest	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)

Type de support	Titre*	Début de diffusion	Pays	Source des informations
Vidéocassette	Strikers 1945 II - CKDF hayate	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Strikers 1945 II - CKDF pancake	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Strikers 1945 II - Daytona 3 (doujin)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Strikers 1999 - CKDF x36 3260000	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Strikers 1999 - HDK factory (3.25 million, no miss no bomb)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Taito Super Shooting - (VHS and Laserdisc - Kyūkyoku Tiger/Tatsujin/Hishouzame)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Thunder Dragon 2 - Daytona 3	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Thunder Force 4 - CKDF	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Thunder Force 5 - CKDF	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Vasara 2 - Daytona 3 (doujin)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Viper Phase New Ver - CKDF 16mil	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Xexex - Gamest	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
Vidéocassette	Zing Zing Zip - CKDF 3280000	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	1943 - Doujin	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Akai Katana 360	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Akai Katana (arcade) - Doujin	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Armed Police Batrider - Doujin	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Battle Garegga - INH	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Battle Garegga - INH	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Biometal - Doujin	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Broken Thunder Preview Disc - Doujin	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Capcom Classics Ending Collection	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Cosmo Gane: The Video - Doujin	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Dangun Feveron - CKDF - Doujin	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Darius Boxset - Taito	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Deathsmiles	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Deathsmiles Megablack Label	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Dodonpachi Daifukkatsu Promo DVD	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Dodonpachi Daifukkatsu 1.0 Superplay - Doujin	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Dodonpachi Daifukkatsu 1.5 Superplay - Doujin	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Dodonpachi Daifukkatsu 1.5 Superplay - Official	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Dodonpachi Daifukkatsu Black Label - CAVE (Official)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Dodonpachi Dai-Ou-Jou - Arika	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)

Type de support	Titre*	Début de diffusion	Pays	Source des informations
DVD	Dodonpachi Dai-Ou-Jou Preview Disc - Arika	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Dodonpachi Dai-Ou-Jou Black Label - Nakanopromotion	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Dodonpachi Dai-Ou-Jou Black Label - Dualplay Doujin	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Dodonpachi Sai-dai-Ou-Jou - Doujin Project HAME	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Dragon Blaze - Namiki (Unofficial)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Dragon Sabre - Doujin	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Dragon Spirit - Doujin	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Eliminate Down - Doujin	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	ESPGaluda - Arika	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	ESPGaluda Preview Disc - Arika	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	ESPGaluda 2 - Cave	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	ESPrade - Doujin Project HAME	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Gigandes - Doujin	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Gigawing - Doujin Ruby ALL	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Gradius V - Konami Perfect System	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Gradius V - Konami Options	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Gradius V - Konami Breakdown	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Gradius V - Konami Breakdown Directors Cut	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Gradius V - 4DVD set - Doujin	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Gun Smoke - Doujin	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Ibara - INH	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Ikaruga - Appreciate	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Kauros & Illvelo - INH	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Ketsui - Arika bundle with DS game	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Ketsui - INH	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Ketsui - Namiki (Unofficial)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	KyuKyoku Tiger - Toaplan Shooting Chronicle (supersweep)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Last Hope - Tactical Superplay	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Mamoru-kun wa Norowarete Shimatta!: The Perfect Terror - INH (bundle with xbox port)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Muchimuchi Pork - Cave (bundle with OST)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Mushihimesama - INH (bundle with OST & booklet)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Mushihimesama - Ultra Dualplay Doujin (bundle with strategy guide)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Mushihimesama Futari 1.5 - Cave (bundle with booklet)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Nostradamus - Doujin	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)

Type de support	Titre*	Début de diffusion	Pays	Source des informations
DVD	Outzone - Doujin (by SGAD)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Progear - Namiki (unofficial, bundle with strat guide)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Psyvariar - Appreciate (also bundle with PS2 release)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Psyvariar 2 - success (bundle with PS2 release)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Radirgy - INH (Bundle with booklet & OST)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Raiden 1,2 & DX - INH (bundle with OST)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Raiden 3 - INH (bundle with booklet & OST)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Raiden 3 - INH (omake disc)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Raiden 4 - n-pro	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Raiden Fighters - INH (Bundle with booklet & OST)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Raiden fighters - INH (omake disc)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Ray Force - Namiki (unnoficial)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	RayZ (ray series) - Taito (Bundle with OST)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	R-type Delta - Iron storm (unnoficial)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Same!Same!Same! - Toaplan shooting chronicle (supersweep)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Sengoku Ace - Namiki (unnoficial 1.978.600)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Sengoku Ace - Namiki (unnoficial 1.923.000)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Sengoku Ace & Blade - Taito (bundle with PS2 release)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Shikigami No Shiro 2 - Appreciate	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Shikigami No Shiro 3 - Appreciate	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Star Soldier FC - Doujin	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Strikers 1945 - X-nauts	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Strikers 1945 I & II - X-nauts official DVD (also bundle with PS2 release)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Strikers 1945 II - Namiki (unofficial)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Super Star Force - doujin	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Tatsujin - Toaplan shooting chronicle (supersweep)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Thunderforce AC - doujin SGAD	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Under Defeat - INH	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Viper Phase 1 - INH (bundle with OST)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Wievpoint - Namiki (unnoficial, bundle with strat guide)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	XII stag & Trizeal - INH (bundle with booklet & OST)	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)
DVD	Zero Gunner 2 - Namiki 3.9mil	n.d.	Japon	(sven666 2007, s.p.)

\* Il est à noter qu'il s'agit d'un simple copié-collé de la liste créée par Sven666. Nous n'avons pas contre-vérifié les données ou modifié les annotations incluses dans les titres. De plus, les divers sites n'identifient pas les vidéos de la même manière ce qui empêche parfois de comparer les titres qui concernent une même production. Il y a donc des risques (minimes, étant donné le peu de productions japonaises dans les autres tableaux) de dédoublement entre les listes que nous avons inclus dans les autres annexes.

## **Annexe 4 : Suppléments de magazine**

**Tableau 5 : liste de vidéos incluses lors de la publication de magazines**

<b>Support</b>	<b>Titre</b>	<b>Début de diffusion</b>	<b>Type de vidéo</b>	<b>Pays</b>	<b>Source des informations</b>
CD-ROM	Making of FLUX	1996	Revue de tournage	France	Abandonware-vidéos
CD-ROM	Making of King's Quest VIII: Mask of Eternity	1997	Revue de tournage	France	Abandonware-vidéos
CD-ROM	Making of Phantasmagoria	1995	Revue de tournage	France	Abandonware-vidéos
Vidéo-cassette	Banjo-Kazooie	1998	Avant-première	États-Unis	Retro Reality
Vidéo-cassette	Diddy Kong Racing: A Wild Racing Adventure	1997	Avant-première	États-Unis	Retro Reality; Striderpedia
Vidéo-cassette	Donkey Kong Country Exposed: The Making of Donkey Kong Country	1994	Avant-première	États-Unis	Retro Reality; Striderpedia
Vidéo-cassette	Legend of Zelda: Majora's Mask	2000	Avant-première	États-Unis	Retro Reality
Vidéo-cassette	Nintendo 64: Change the System	1996	Avant-première	États-Unis	Retro Reality
Vidéo-cassette	Rayman's Dream Team (Ubisoft N64 lineup)	1999	Publicité	États-Unis	Retro Reality
Vidéo-cassette	Starfox 64 Promotional Video	1997	Avant-première	États-Unis	Retro Reality; Digitpress
Vidéo-cassette	The Invasion of Nintendo	1994	Publicité	États-Unis	Retro Reality
Vidéo-cassette	Computer Gaming World Video Magazine	1989	Actualités	États-Unis	Computer Gaming World n°60
Vidéo-cassette	Consoles News TV 1	1998	Actualités	France	Abandonware-vidéos
Vidéo-cassette	Consoles News TV 2	1998	Actualités	France	Abandonware-vidéos
Vidéo-cassette	Donkey Kong Exposed	1994	Avant-première	France	Abandonware-vidéos

<b>Support</b>	<b>Titre</b>	<b>Début de diffusion</b>	<b>Type de vidéo</b>	<b>Pays</b>	<b>Source des informations</b>
Vidéo-cassette	Evangelion & Street Racer 32 (Preview)	1996	Revue	France	Abandonware-vidéos
Vidéo-cassette	Expo E3 Los Angeles '96	1996	Actualités	France	Abandonware-vidéos
Vidéo-cassette	Game Fan Investigation	2005	Revue de tournage	France	Abandonware-vidéos
Vidéo-cassette	Game Fan Live	2005	Actualités	France	Abandonware-vidéos
Vidéo-cassette	Génération 4 Vidéo N°1	1991	Actualités	France	Abandonware-vidéos
Vidéo-cassette	Génération 4 Vidéo N°2 - Partie 1	1991	Actualités	France	Abandonware-vidéos
Vidéo-cassette	Génération 4 Vidéo N°2 - Partie 2	1991	Actualités	France	Abandonware-vidéos
Vidéo-cassette	Guide Noël 1996	1996	n.d.	France	Abandonware-vidéos
Vidéo-cassette	K7 Promo Super Nintendo v3	1992	Publicité	France	Abandonware-vidéos
Vidéo-cassette	La Sega Vidéo n°1	1992	Compilation	France	Abandonware-vidéos
Vidéo-cassette	Les Player d'Or 96	1996	Actualités et tests	France	Abandonware-vidéos
Vidéo-cassette	Les Player d'Or 97	1997	Actualités et tests	France	Abandonware-vidéos
Vidéo-cassette	Nintendo 64 - Vous n'en reviendrez pas	1997	Publicité	France	Abandonware-vidéos
Vidéo-cassette	Officiel N64 VHS 2 1998	1998	Avant-première	France	Abandonware-vidéos
Vidéo-cassette	Officiel N64 VHS 3 1999	1999	Avant-première	France	Abandonware-vidéos
Vidéo-cassette	Player One 100	1999	Actualités et tests	France	Abandonware-vidéos
Vidéo-cassette	Playmag Noël 96	1996	Actualités et tests	France	Abandonware-vidéos



<b>Support</b>	<b>Titre</b>	<b>Début de diffusion</b>	<b>Type de vidéo</b>	<b>Pays</b>	<b>Source des informations</b>
Vidéo-cassette	Playmag Rentrée 96	1996	Actualités et tests	France	Abandonware-vidéos
Vidéo-cassette	Playstation - Elle est là et pour longtemps	1995	Avant-première	France	Abandonware-vidéos
Vidéo-cassette	Sega Megadrive 32X - Heart of the System	1994	Avant-première	France	Abandonware-vidéos
Vidéo-cassette	Tous les Hits de fin d'année	1997	Publicité	France	Abandonware-vidéos
Vidéo-cassette	Tous les Hits de la rentrée	1996	Publicité	France	Abandonware-vidéos
Vidéo-cassette	X64	1997	Compilation	France	Abandonware-vidéos
Vidéo-cassette	X64	1998	Compilation	France	Abandonware-vidéos
Vidéo-cassette	X64	1998	Compilation	France	Abandonware-vidéos

## **Annexe 5 : Vidéos précédemment mises en ligne**

**Tableau 6 : liste de vidéos précédemment mises en ligne**

<b>Site</b>	<b>Section</b>	<b>Sous-section</b>	<b>Année de parution</b>	<b>Titre de la vidéo</b>	<b>Source</b>	<b>Date de la sauvegarde</b>
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	--LXG-- Outfit Movie	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	ABF Possible Mission	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Ain't It Cute Preview	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Apache Wars I	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	ATC Dance Down '03	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Atomic EvilHack	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	BattleGroup42 Showcase Video	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	BlackDeath Outfit Movie	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Borka Addiction	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Crappy Stunt Video Part 1	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Dead Man Walking - Chop Suey	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Desert Combat Fan Commercial	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Desert Combat Fun Stunts Video	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Deus Ex: Insible War Video	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Deus Ex: Invisible War - Harvey Smith Interview	Wayback Machine	3 décembre 2003

Site	Section	Sous-section	Année de parution	Titre de la vidéo	Source	Date de la sauvegarde
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Deus Ex: Invisible War - Warren Spector Interview	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Deus Ex: Invisible War Gameplay Movie 1	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Deus Ex: Invisible War Gameplay Movie 2	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Deus Ex: Invisible War Gameplay Movie 3	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Deus Ex: Invisible War Gameplay Movie 4	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Deus Ex: Invisible War Gameplay Movie 5	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Deus Ex: Invisible War Gameplay Movie 6	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Deus Ex: Invisible War Gameplay Movie 7	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Deus Ex: Invisible War Gameplay Movie 8	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	DX: IW Warren Spector Interview	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	El Alamein Stunts	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	flash2k1 Drag Race Skill Video	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Frag Rhymes	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	GameSpy Sessions - Deus Ex: Invisible War	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Halo 2 - The Making of Movie	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Matrix Revolutions Mod Teaser	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Max Payne 2 Console Movie [Low]	Wayback Machine	3 décembre 2003

Site	Section	Sous-section	Année de parution	Titre de la vidéo	Source	Date de la sauvegarde
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Max Payne 2 Movie [High]	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Max Payne Tribute Video	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Morons of World War II	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	NVA Base Video	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Operation Market Garden	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Paxplosions	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy Trailer	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Resident Evil - In the End	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Sam's Stunt Movie Part 1	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	stat1c's CS Movie	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	The Matrix (Halo Remix)	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Universal Combat #6 - Planetary Team Combat	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Unreal Fortress 2003 Intro	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Vietcong Operation Hell Hole	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	Way Away	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	XIII Viral Movies Part 1	Wayback Machine	3 décembre 2003
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	XIII Viral Movies Part 2	Wayback Machine	3 décembre 2003

Site	Section	Sous-section	Année de parution	Titre de la vidéo	Source	Date de la sauvegarde
FilePlanet	Newest Files	Gaming Movies	n.d.	XIII Viral Movies Part 3	Wayback Machine	3 décembre 2003
Gamespot	Action	demos & downloads	n.d.	Assassin 2015	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Action	demos & downloads	n.d.	Crusader: No Regret	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Action	demos & downloads	n.d.	Crusader: No Remorse	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Action	demos & downloads	n.d.	Descent	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Action	demos & downloads	n.d.	Descent II	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Action	demos & downloads	n.d.	Destruction Derby	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Action	demos & downloads	n.d.	Destruction Derby 2	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Action	demos & downloads	n.d.	Fury 3	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Action	demos & downloads	n.d.	FX Fighter	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Action	demos & downloads	n.d.	HyperBlade	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Action	demos & downloads	n.d.	Magic Carpet II: The Netherworlds	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Action	demos & downloads	n.d.	Rebel Assault II	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Action	demos & downloads	n.d.	Rocket Jockey	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Action	demos & downloads	n.d.	Savage	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Action	demos & downloads	n.d.	Slamscape	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Action	demos & downloads	n.d.	Star Fighter	Wayback Machine	7 février 1997

Site	Section	Sous-section	Année de parution	Titre de la vidéo	Source	Date de la sauvegarde
Gamespot	Action	demos & downloads	n.d.	Time Commando	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Action	demos & downloads	n.d.	Total Distortion	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Action	demos & downloads	n.d.	Zone Raiders	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Adventure	demos & downloads	n.d.	Amber: Journeys Beyond	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Adventure	demos & downloads	n.d.	Bad Day on the Midway	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Adventure	demos & downloads	n.d.	D	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Adventure	demos & downloads	n.d.	Dark Seed II	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Adventure	demos & downloads	n.d.	Knight's Chase	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Adventure	demos & downloads	n.d.	Leisure Suit Larry 7: Love for Sail!	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Adventure	demos & downloads	n.d.	Mission Critical	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Adventure	demos & downloads	n.d.	Myst	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Adventure	demos & downloads	n.d.	Nine	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Adventure	demos & downloads	n.d.	Normality	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Adventure	demos & downloads	n.d.	Phantasmagoria	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Adventure	demos & downloads	n.d.	Rama	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Adventure	demos & downloads	n.d.	Shivers	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Adventure	demos & downloads	n.d.	Star Trek: The Next Generation--"A Final Unity"	Wayback Machine	7 février 1997

Site	Section	Sous-section	Année de parution	Titre de la vidéo	Source	Date de la sauvegarde
Gamespot	Adventure	demos & downloads	n.d.	The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Adventure	demos & downloads	n.d.	The Dark Eye	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Adventure	demos & downloads	n.d.	Timelapse	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Adventure	demos & downloads	n.d.	Titanic: Adventure out of Time	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Adventure	demos & downloads	n.d.	Toonstruck	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Adventure	demos & downloads	n.d.	Zork Nemesis	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Interactive Movie	demos & downloads	n.d.	In the First Degree	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Interactive Movie	demos & downloads	n.d.	Spycraft: The Great Game	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Interactive Movie	demos & downloads	n.d.	The Dame Was Loaded	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Interactive Movie	demos & downloads	n.d.	The Elk Moon Murder	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Interactive Movie	demos & downloads	n.d.	The Pandora Directive	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Interactive Movie	demos & downloads	n.d.	Voyeur II	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Puzzles and Classics	demos & downloads	n.d.	3D Lemmings	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Puzzles and Classics	demos & downloads	n.d.	Monopoly	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Puzzles and Classics	demos & downloads	n.d.	Power Chess	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Puzzles and Classics	demos & downloads	n.d.	Tracer	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Puzzles and Classics	demos & downloads	n.d.	Zoop	Wayback Machine	7 février 1997

Site	Section	Sous-section	Année de parution	Titre de la vidéo	Source	Date de la sauvegarde
Gamespot	Role-Playing	demos & downloads	n.d.	Albion	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Role-Playing	demos & downloads	n.d.	Stonekeep	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Role-Playing	demos & downloads	n.d.	Warhammer: Shadow of the Horned Rat	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Simulation	demos & downloads	n.d.	AH-64D Longbow	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Simulation	demos & downloads	n.d.	Earthsiege 2	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Simulation	demos & downloads	n.d.	Grand Prix II	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Simulation	demos & downloads	n.d.	Interstate '76	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Simulation	demos & downloads	n.d.	MechWarrior 2: 31st Century Combat	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Simulation	demos & downloads	n.d.	Silent Thunder: A-10 Tank Killer II	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Simulation	demos & downloads	n.d.	Terra Nova	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Simulation	demos & downloads	n.d.	Top Gun: Fire at Will	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Simulation	demos & downloads	n.d.	Wing Commander IV: The Price of Freedom	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Sports	demos & downloads	n.d.	Bruce Jenner's World Class Decathlon	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Sports	demos & downloads	n.d.	FIFA Soccer 96	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Sports	demos & downloads	n.d.	Football Pro '96	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Sports	demos & downloads	n.d.	Grand Prix II	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Sports	demos & downloads	n.d.	Greg Norman Ultimate Challenge Golf	Wayback Machine	7 février 1997



Site	Section	Sous-section	Année de parution	Titre de la vidéo	Source	Date de la sauvegarde
Gamespot	Sports	demos & downloads	n.d.	Microsoft Golf	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Sports	demos & downloads	n.d.	NBA Live 96	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Sports	demos & downloads	n.d.	Trophy Bass	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Strategy	demos & downloads	n.d.	American Civil War	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Strategy	demos & downloads	n.d.	Command & Conquer	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Strategy	demos & downloads	n.d.	Command & Conquer Red Alert	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Strategy	demos & downloads	n.d.	Gender Wars	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Strategy	demos & downloads	n.d.	SimIsle: Missions in the Rainforest	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Strategy	demos & downloads	n.d.	Wages of War: The Business of Battle	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Strategy	demos & downloads	n.d.	Warhammer: Shadow of the Horned Rat	Wayback Machine	7 février 1997
Gamespot	Strategy	demos & downloads	n.d.	Z	Wayback Machine	7 février 1997
Vortiginous	NES Movie Archive!	n.a.	n.d.	Mike Tyson's Punch Out!	Wayback Machine	4 mars 2001
Vortiginous	NES Movie Archive!	n.a.	n.d.	Mike Tyson's Punch Out!	Wayback Machine	4 mars 2001
Vortiginous	NES Movie Archive!	n.a.	n.d.	Mike Tyson's Punch Out!	Wayback Machine	4 mars 2001
Vortiginous	NES Movie Archive!	n.a.	n.d.	Double Dragon	Wayback Machine	4 mars 2001
Vortiginous	NES Movie Archive!	n.a.	n.d.	Super Mario Bros. 3	Wayback Machine	4 mars 2001
Vortiginous	NES Movie Archive!	n.a.	n.d.	Ninja Gaiden	Wayback Machine	4 mars 2001
Vortiginous	NES Movie Archive!	n.a.	n.d.	Ninja Gaiden	Wayback Machine	4 mars 2001
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Contra	Wayback Machine	24 septembre 2004
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Donkey Kong Country	Wayback Machine	24 septembre 2004
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Gradius	Wayback Machine	24 septembre 2004

Site	Section	Sous-section	Année de parution	Titre de la vidéo	Source	Date de la sauvegarde
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Life Force	Wayback Machine	24 septembre 2004
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Mike Tyson's Punch Out!	Wayback Machine	24 septembre 2004
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Ninja Gaiden	Wayback Machine	24 septembre 2004
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Prince of Persia: The Sands of Time	Wayback Machine	24 septembre 2004
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Super Mario Bros.	Wayback Machine	24 septembre 2004
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Super Mario World	Wayback Machine	24 septembre 2004
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Super Monkey Ball	Wayback Machine	24 septembre 2004
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Super Monkey Ball	Wayback Machine	24 septembre 2004
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Super Monkey Ball	Wayback Machine	24 septembre 2004
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Super Monkey Ball	Wayback Machine	24 septembre 2004
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Super Monkey Ball 2	Wayback Machine	24 septembre 2004
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Battletoads in Battlemaniacs	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Bionic Commando	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Castlevania: Symphony of the Night	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Castlevania: Symphony of the Night	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Castlevania: Symphony of the Night	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Conker's Bad Fur Day	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Contra	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Contra: Shattered Soldier	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Devil May Cry 3	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Donkey Kong Country	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	DOOM 3	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Double Dragon 2	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Gradius	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Gradius 3	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Gradius Galaxies	Wayback Machine	26 février 2012

Site	Section	Sous-section	Année de parution	Titre de la vidéo	Source	Date de la sauvegarde
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Imperishable Night	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Life Force	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Marble Madness	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Marble Madness	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Megaman	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Metroid	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Mike Tyson's Punch Out!	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Mr. Driller Ace	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Ninja Gaiden	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Ninja Gaiden	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Ninja Gaiden 2	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	P.N.03	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Perfect Cherry	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Prince of Persia: The Sands of Time	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Prince of Persia: Warrior Within	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Resident Evil	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Resident Evil	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Star Wars: The Clone Wars	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Street Fighter 2010	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Super Ghouls 'N Ghosts	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Super Mario Bros.	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Super Mario Bros. 2	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Super Mario World	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Super Monkey Ball	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Super Monkey Ball	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Super Monkey Ball	Wayback Machine	26 février 2012

Site	Section	Sous-section	Année de parution	Titre de la vidéo	Source	Date de la sauvegarde
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Super Monkey Ball	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Super Monkey Ball	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Super Monkey Ball	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Super Monkey Ball 2	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Super Monkey Ball 2	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Viewtiful Joe	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Viewtiful Joe	Wayback Machine	26 février 2012
Vortiginous	Video Listing	n.a.	n.d.	Viewtiful Joe	Wayback Machine	26 février 2012

## **Annexe 6 : Vidéos sur des supports mixtes ou non identifiés**

**Tableau 7 : liste de vidéos sur les jeux vidéo disponibles sur des supports mixtes ou non identifiés**

<b>Support</b>	<b>Titre</b>	<b>Début de diffusion</b>	<b>Fin de diffusion*</b>	<b>Pays</b>	<b>Source</b>
Dailymotion	Retro Viseur-TV	2010	2011	France	Abandonware-vidéos
Film	Angry Video Game Nerd: The Movie	2015	n.a.	États-Unis	Steam
Film	Atari: Game Over	2014	n.a.	États-Unis	IMDB
Film	Beyond the Game	2008	n.a.	Pays-Bas	Wikipédia
Film	Chasing Ghosts: Beyond the Arcade	2007	n.a.	États-Unis	Wikipédia
Film	Génération Vidéo	1996	n.a.	France	IMDB
Film	GTFO	2015	n.a.	États-Unis	Wikipédia
Film	High Score	2006	n.a.	États-Unis	IMDB
Film	Indie Game: The Movie	2012	n.a.	Canada	Indie Game: The Movie
Film	Man vs Snake: The Long and Twisted Tale of Nibbler	2016	n.a.	États-Unis	IMDB
Film	Mortal Kombat	1995	n.a.	États-Unis	IMDB
Film	Mortal Kombat: Annihilation	1997	n.a.	États-Unis	IMDB
Film	Playing Columbine	2008	n.a.	États-Unis	Wikipédia
Film	Second Skin	2008	n.a.	États-Unis	Wikipédia
Film	Special When Lit	2009	n.a.	Royaume-Uni	IMDB
Film	The King of Kong	2007	n.a.	États-Unis	IMDB
Live	Dara O Briain's Go 8 Bit	2016	en cours	Royaume-Uni	Wikipédia
n.d.	3D Construction Kit	1991	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Adorage 2.0 AGA	1995	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Advanced Techniques with Deluxe Paint IV Volume 2	1991	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center

<b>Support</b>	<b>Titre</b>	<b>Début de diffusion</b>	<b>Fin de diffusion*</b>	<b>Pays</b>	<b>Source</b>
n.d.	Aktivitäten im Sport	1990	n.d.	Allemagne	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Aladdin4D Tutorial part 1	n.d.	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Aladdin4D Tutorial part 2	n.d.	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Amiga Bringing the Power Home	1998	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Amiga Hard Drives - the Complete Guide	1990	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Amiga the Movie	1987	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Amiga Tutor Video, The	1990	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Amiga Video Collection Volume 1	n.d.	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Amiga Video Collection Volume 2	n.d.	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Animation 101	1991	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Backstage Pass the Commodore Amiga	1988	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	C64 Training Tape	1983	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Commodore Amiga 2000 - the New Art of the Possible	1990	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Commodore Amiga Graphic Designers Toolkit	1988	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Dead Rising 2 MasterCut	2010	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Death Bed Vigil, The - Part 1	1994	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Death Bed Vigil, The - Part 2	1994	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center

<b>Support</b>	<b>Titre</b>	<b>Début de diffusion</b>	<b>Fin de diffusion*</b>	<b>Pays</b>	<b>Source</b>
n.d.	Deluxe Paint IV Video Guide Volume 1	1991	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Desktop Video Volume 1	1990	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Donkey Kong Country	1994	n.d.	États-Unis	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Donkey Kong Country Store Promo	1995	n.d.	Japon	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Game On! The Unauthorized History of Video Games	2008	n.d.	États-Unis	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Game Over - Gender, Race: Violence in Video Games	2000	n.d.	États-Unis	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Get the Most Out of ClariSSA	1994	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Get the Most Out of Desktop Vol 1	1994	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Get the Most Out of Desktop Vol 2	1994	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Get the Most Out of Music-X	1994	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Getting Started With Your Amiga	1990	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Global Family	1990	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Guide to Multimedia, The	1994	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Guide to Upgrading Your Machine, The	1994	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Hackers - Wizards of the Electronic Age	1985	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Hackers Wanted	2008	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Hanna Barbera Animation Workshop, The	1992	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center

Support	Titre	Début de diffusion	Fin de diffusion*	Pays	Source
n.d.	History of Final Fantasy, The	2007	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	History Of Sonic, The - Birth Of An Icon	2005	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	History of the Amiga	1992	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	How Hackers Changed the World	2013	n.d.	Royaume-Uni	The Old Skool Emulation Center
n.d.	How to Repair your Commodore 1541 Vol 1	1990	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Imagine 2.0 the Detail Editor	n.d.	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Inside Commodore-Amiga	1988	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Level Up Documentary	2011	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Lightwave 3D Advanced Features	1996	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Lightwave 3D Camera: Lighting Techniques	1996	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Lightwave 3D Displacement Mapping, Morphing & Bones	1996	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Lightwave 3D Essentials	1996	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Lightwave 3D Modeler Essentials (1994)(Rave Video)(Part 1 of 2)	1994	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Lightwave 3D Modeler Essentials (1994)(Rave Video)(Part 2 of 2)	1994	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Lightwave 3D Quickstart	1996	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Lightwave 3D Surfaces & Textures	1996	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Making of Flying Corps	1996	n.d.	France	Abandonware-vidéos



Support	Titre	Début de diffusion	Fin de diffusion*	Pays	Source
n.d.	Making of Hardline	1996	n.d.	France	Abandonware-vidéos
n.d.	Making of Inferno	1994	n.d.	France	Abandonware-vidéos
n.d.	Making of Red Baron 2	1998	n.d.	France	Abandonware-vidéos
n.d.	Making of Riven	1997	n.d.	France	Abandonware-vidéos
n.d.	Making of Time Gate (Le secret du templier)	1995	n.d.	France	Abandonware-vidéos
n.d.	Making of Tomb Raider	1996	n.d.	France	Abandonware-vidéos
n.d.	Making of Wing Commander IV: The Price of Freedom	1995	n.d.	France	Abandonware-vidéos
n.d.	Making of LBA 2 (Little Big Adventure 2)	1997	n.d.	France	Abandonware-vidéos
n.d.	Musical Amiga, The	1990	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Nintendo 1996 E3 Overview - Merchandising Version	1996	n.d.	États-Unis	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Nintendo 64DD - Promotional Video	1999	n.d.	Japon	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Nintendo of America E3 1996 Take Away Video	1996	n.d.	États-Unis	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Nintendo of America Spaceman III Demo Reel	1994	n.d.	États-Unis	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Nintendo Product Demo	1991	n.d.	États-Unis	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Nintendo Product Demo '94	1994	n.d.	États-Unis	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Playing to Win - Inside the Video Game Industry	2008	n.d.	États-Unis	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Profesional Techniques for Deluxe Paint III	1989	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center

Support	Titre	Début de diffusion	Fin de diffusion*	Pays	Source
n.d.	Revolution a Demonstration of the Video Toaster	1992	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Rockey G320C Tutorial	1992	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Secret History of Hacking, The	2008	n.d.	Royaume-Uni	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Sega Activator Training Video	1994	n.d.	États-Unis	The Old Skool Emulation Center
n.d.	ShowMaker Demo	1992	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Tilt - The Battle to Save Pinball	2007	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Triumph of the Nerds - The Rise of Accidental Empires	1996	n.d.	États-Unis	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Video Game Invation - The History of a Global Obsession	2004	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Video Toaster Essentials	1993	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	Video Toaster Secrets	1993	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
n.d.	World Premiere of Amiga, The	1987	n.d.	n.d.	The Old Skool Emulation Center
Numérique	100 Yen: The Japanese Arcade Experience	2014	n.a.	Japon	Gog
Numérique	101 Secrets	2015	n.a.	États-Unis	Steam
Numérique	8-Bit Generation: The Commodore Wars	2016	n.a.	Italie	Steam
Numérique	Agent Origins	2016	n.a.	États-Unis	Steam
Numérique	All Work All Play	2015	n.a.	États-Unis	Steam
Numérique	An Alternative Reality: The Football Manager Documentary	2015	n.a.	Royaume-Uni	Steam
Numérique	Assassin's Creed: Ascendance	2010	n.a.	n.a.	Wikipédia
Numérique	Assassin's Creed: Embers	2011	n.a.	Canada	Wikipédia
Numérique	Available Now	2016	2016	États-Unis	ScrewAttack!
Numérique	Behind the Schemes	2016	n.a.	États-Unis	Steam

Support	Titre	Début de diffusion	Fin de diffusion*	Pays	Source
Numérique	Blender Game Asset Creation	2015	n.a.	Royaume-Uni	Steam
Numérique	Boule de Feu TV	2004	n.d.	France	Abandonware-vidéos
Numérique	Branching Paths: A journey through Japan's indie game scene.	2016	n.a.	Japon	Steam
Numérique	Code Girl	2015	n.a.	États-Unis	Steam
Numérique	Consolevania	2004	2009	Écosse	Wikipédia
Numérique	CS:GO Player Profiles	2015	n.d.	États-Unis	Steam
Numérique	DBX	2016	en cours	États-Unis	ScrewAttack!
Numérique	Death Battle Cast	2016	en cours	États-Unis	ScrewAttack!
Numérique	Death Battle Previews	2015	en cours	États-Unis	ScrewAttack!
Numérique	Death Battle!	2010	en cours	États-Unis	ScrewAttack!
Numérique	Dota 2 Player Profiles	2015	2015	États-Unis	Steam
Numérique	Double Fine Adventure	2015	n.d.	États-Unis	Steam
Numérique	Five Fun Facts	2014	2016	États-Unis	ScrewAttack!
Numérique	Free to Play	2014	n.a.	États-Unis	Wikipédia
Numérique	From Bedrooms to Billions	2014	n.a.	Royaume-Uni	IMDB
Numérique	From Bedrooms to Billions: The Amiga Years!	2016	n.a.	Royaume-Uni	IMDB
Numérique	From Bedrooms to Billions: The PlayStation Revolution	à venir	n.a.	Royaume-Uni	IMDB
Numérique	Game Changers	2016	n.a.	Royaume-Uni	Steam
Numérique	Gamer	2009	n.a.	États-Unis	Steam
Numérique	Gamer Age	2014	n.a.	États-Unis	IMDB
Numérique	GameZombie	2007	n.d.	n.a.	GameZombie.tv
Numérique	Gaming in Color	2014	n.a.	n.d.	Wikipédia
Numérique	Gaming the Real World	2016	n.a.	Suède	Steam
Numérique	Good Game	2014	n.a.	États-Unis	Steam
Numérique	Great Moments in Video Game History	2015	2016	États-Unis	ScrewAttack!
Numérique	Hard News	2011	2014	États-Unis	ScrewAttack!
Numérique	Heroes Must Die the Show	2016	n.a.	États-Unis	Steam

Support	Titre	Début de diffusion	Fin de diffusion*	Pays	Source
Numérique	Indie Game: Life After	2016	n.a.	Canada	IMDB
Numérique	Is it Good?	2016	2016	États-Unis	ScrewAttack!
Numérique	Let's Play	2015	n.a.	France	Steam
Numérique	Making-Of The Talos Principle	2014	n.a.	États-Unis	Steam
Numérique	Megatest.fr	2008	2010	France	Abandonware-vidéos
Numérique	Metal Gear Ben	2009	2010	États-Unis	ScrewAttack!
Numérique	Metal Gear Solid Legacy	2015	n.a.	États-Unis	Steam
Numérique	Minecraft: The Story of Mojang	2012	n.a.	États-Unis	IMDB
Numérique	My Other Me: A Film About Cosplayers	2013	n.	États-Unis	Gog
Numérique	Nerdstatic	2013	2013	États-Unis	ScrewAttack!
Numérique	Nintendo Quest	2015	n.a.	Canada; États-Unis	IMDB
Numérique	Nintendo Quest: Power Tour	2015	n.a.	États-Unis	Vimeo
Numérique	One Minute Melee	2014	2016	États-Unis	ScrewAttack!
Numérique	Out of the Box	n.d.	en cours	États-Unis	ScrewAttack!
Numérique	Over the Dream	2015	n.a.	Russie	Steam
Numérique	PAYDAY: The Web Series	2015	n.a.	États-Unis	Steam
Numérique	Pixel Poetry	2015	n.a.	États-Unis	Steam
Numérique	Please Subscribe	2012	n.a.	États-Unis	Gog
Numérique	Portal 2 - The Final Hours	2011	n.a.	n.d.	Steam
Numérique	Random Awesomeness	2012	2016	États-Unis	ScrewAttack!
Numérique	Reasons WE LOVE and HATE	2012	2016	États-Unis	ScrewAttack!
Numérique	Reboot or Retro	2012	n.d.	États-Unis	ScrewAttack!
Numérique	Retro Game Test	2009	en cours	France	Abandonware-vidéos
Numérique	RetrOtaku: Le JT du Retrogaming	2012	2014	France	Abandonware-vidéos
Numérique	Rise of the Indies: Game Loading	2015	n.a.	États-Unis	GameLoading.tv
Numérique	ScrewAttack's Top Ten	2006	en cours	n.a.	Wikipédia
Numérique	SideScrollers	2016	2016	États-Unis	ScrewAttack!
Numérique	Spencer Halpin's Moral Kombat	2009	n.a.	États-Unis	Wikipédia
Numérique	State of Play	2013	n.a.	Korée du Sud	Gog

Support	Titre	Début de diffusion	Fin de diffusion*	Pays	Source
Numérique	Steam Dev Days	2014	2016	États-Unis	Steam
Numérique	Stream Dream	2014	n.a.	États-Unis	Gog
Numérique	Super Game Jam	2014	n.a.	États-Unis	Steam
Numérique	Surviving Indie	2016	n.a.	États-Unis	Steam
Numérique	Terra Blight	2012	n.a.	États-Unis	Gog
Numérique	Thank You For Playing	2016	n.a.	États-Unis	Steam
Numérique	Thank You For Playing: Iconic Video Game Magazines	2016	n.a.	Pologne	Steam
Numérique	The Armory	2012	2013	États-Unis	ScrewAttack!
Numérique	The Art of Playing	2015	n.a.	Afghanistan	Steam
Numérique	The Art of the Game	2014	n.a.	n.a.	Wikipédia
Numérique	The Best/Worst Ever	2012	2016	États-Unis	ScrewAttack!
Numérique	The Desk of Death Battle	2015	en cours	États-Unis	ScrewAttack!
Numérique	The Game Show	2008	en cours	États-Unis	Wikipédia
Numérique	The King of Arcades	2014	n.a.	États-Unis	Wikipédia
Numérique	The Lost Arcade	2016	n.a.	États-Unis	Wikipédia
Numérique	The Making of Grim Fandango Remastered	2014	n.a.	États-Unis	Steam
Numérique	The Space Invaders: In Search of Lost Time	2012	n.a.	États-Unis	IMDB
Numérique	The Startup Kids	2012	n.a.	États-Unis	Gog
Numérique	The Video Craze	2013	n.a.	États-Unis	IMDB
Numérique	Titanfall - The Final Hours	2014	n.a.	États-Unis	Steam
Numérique	Top 10	2012	en cours	États-Unis	ScrewAttack!
Numérique	Tropes VS Women in video games	2013	2016	États-Unis	Feminist Frequency
Numérique	True Sight	2016	n.a.	États-Unis	Steam
Numérique	Unlocked: The World of Games, Revealed	2016	n.a.	États-Unis	Steam
Numérique	Us and the Game Industry	2014	n.a.	États-Unis	Us and the Game Industry
Numérique	US and the Game Industry	2014	n.a.	Nouvelle-Zélande	Steam
Numérique	Video Game Vault	2006	2016	n.d.	ScrewAttack!
Numérique	Video Games: The Movie	2014	n.a.	États-Unis	IMDB

<b>Support</b>	<b>Titre</b>	<b>Début de diffusion</b>	<b>Fin de diffusion*</b>	<b>Pays</b>	<b>Source</b>
Numérique	World 1-1: The Pioneers	2015	n.a.	États-Unis	Steam
Télévision; Web	Console Yourself	2014	2015	Royaume-Uni	Ginx.tv
Télévision; Web	Games Evolved	n.d.	n.d.	Royaume-Uni	Ginx.tv
Télévision; Web	Gamesport	n.d.	n.d.	Royaume-Uni	Ginx.tv
Télévision; Web	Gaming TV 27/4	n.d.	n.d.	Royaume-Uni	Ginx.tv
Télévision; Web	Ginx After Dark	n.d.	n.d.	Royaume-Uni	Ginx.tv
Télévision; Web	Ginx Live	2014	2016	Royaume-Uni	Ginx.tv
Télévision; Web	IRL	2016	n.d.	Royaume-Uni	Wikipédia
Télévision; Web	Minecraft: Digging Deeper	n.d.	n.d.	Royaume-Uni	Ginx.tv
Télévision; Web	Most Wanted	2014	2015	Royaume-Uni	Ginx.tv
Télévision; Web	SMITE XBOX T-Cut	n.d.	n.d.	Royaume-Uni	Ginx.tv
Télévision; Web	The Bridge	n.d.	n.d.	Royaume-Uni	Ginx.tv
Télévision; Web	The Essentials	2014	2015	Royaume-Uni	Ginx.tv
Télévision; Web	The Ginx Playlist	n.d.	n.d.	Royaume-Uni	Ginx.tv
Télévision; Web	The Ginx Top 40	n.d.	2014	Royaume-Uni	Ginx.tv
Télévision; Web	The Ginx Vault	n.d.	n.d.	Royaume-Uni	Ginx.tv
Télévision; Web	The Quest	n.d.	n.d.	Royaume-Uni	Ginx.tv
Télévision; Web	Under the Radar	n.d.	n.d.	Royaume-Uni	Ginx.tv

<b>Support</b>	<b>Titre</b>	<b>Début de diffusion</b>	<b>Fin de diffusion*</b>	<b>Pays</b>	<b>Source</b>
Télévision; Web	Videogame Nation	2014	2015	Royaume-Uni	Wikipédia

\* Les mentions « n.a. » s’appliquent dans le cas de documentaires (à date de parution unique, non sérialisés) ou de reportages qui s’inscrivent dans des programmes qui normalement ne présentent pas de contenu sur les jeux vidéo.

**Annexe 7 : Graphique sur le nombre de publications nouvelles et cessantes par année (1969-2015)**

[Illustration retirée]

Tableau 8. Laboratoire universitaire de documentation et d'observation vidéoludiques (LUDOV). 2015. Tiré d'une communication à l'interne.